コナミの巨匠 小島監督ロングインタビュー!!

vol.86

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年4月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第6号(通巻86号)

毎月6日と21日発売!

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM

定価490YEN 4/6 2003

巻頭スペシャル
ついにアーケード版が姿を現した!
F-ZERO GC/AC

新作情報
メイド イン ワリオ
ソウルキャリバーII
ビューティフル ジョー
P.N.03

攻略スタート!
メトロイドプライム
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

画面初公開
ピクミン2 カービィのエアライド

もじぴったん インタビュー

©2002,2003 Nintendo

Nintendo
アクションゲームの傑作が、
衝撃のストーリーとともに蘇る。
惑星SR388・・・悲劇はそこで起こった。
未知の生物Xによって
体を蝕まれたサムス・・・
一命はとりとめたが、その代償は大きかった。

GAME BOY ADVANCE
METROID FUSION
メトロイドフュージョン
メーカー希望小売価格 4,800円（税別）
好評発売中
http://metroid.jp/
GAME BOY ADVANCE SP
メーカー希望小売価格 12,500円（税別）
GAME BOY ADVANCE SP
©2002,2003 Nintendo
GAME BOY ADVANCE は任天堂の登録商標です。

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
Nintendo
新生サムス・アランの挑戦
メトロイドシリーズ最新作がついに登場!
以前とは全く違う姿のサムス。
サムスの身に一体何が起こったのか?
衝撃のストーリーと究極のアクションがあなたを魅了する…
ボスを倒し、能力を覚醒せよ!
能力を駆使し、隠し通路を発見せよ!
SA-Xに注意せよ!
(完全体のサムスに擬態したX)
METROID FUSION
2つのメトロイドをつなごう!
「メトロイドフュージョン」と「メトロイドプライム」(ゲームキューブ専用 2/28発売予定)をGBAケーブル(別売)でつなぐと、ゲームキューブでシリーズ1作目のファミコン版「メトロイド」がプレイできます。
メトロイド
PUSH START BUTTON
©1986 NINTENDO
ゲームボーイアドバンスSPも好評発売中!
メトロイドフュージョン 好評発売中 メーカー希望小売価格4,800円(税別) 1人用 アクションゲーム
©2002,2003 Nintendo METROID・メトロイドは任天堂の登録商標です。 日本商標登録 第2074190号 第4358068号
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・NINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。
GBAケーブル 対応
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

2003 4/6 vol.86

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2003 禁無断転載

CONTENTS

特集

開発者インタビュー① ボクらの太陽
117 コナミ 小島秀夫監督

開発者インタビュー② もじぴったんアドバンス
67 ナムコ 後藤裕之さん

●アーケード版がついにベールを脱いだ!
8 F-ZERO GC/AC

新作ソフト・攻略&情報ページ

●ゲーム画面初公開!
14 ピクミン2 カービィのエアライド

●ポケットモンスター ルビー・サファイア
58 ポケモン大好きランキング

36 ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣
18 メトロイドプライム
28 メトロイドフュージョン

52 メイド イン ワリオ
74 ソウルキャリバーII
82 ビューティフル ジョー
94 牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち
92 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
78 P.N.03
152 スター・ウォーズ クローン戦争

連載企画

126 ●任天堂の質問箱
14 ●毎月新聞 TURBO
138 ●マリオ親衛隊
150 ●ドリテクの殿堂
130 ●どうぶつの森+ 村じまんフェスタ
132 ●トランセル種市のポケモン堂
134 ●カプコマニア
136 ●セガ魂
161 ●GC新作ソフトカタログ
6 ●ニンドリヘッドライン&ランキング
114 ●GC&GBAソフト発売スケジュール
5 ●読者プレゼント
99 ●ニンドリ学園
106 ●ゲームソフトファンクラブ
112 ●すすめ! 天任家族 by はやのん
104 ●デス仙人の教えてあ・げ・る
17 ●みすずリンクのNewsDREAM
111 ●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
102 ●ゲームの通信簿
105 ●お宝ゲーム古tion
144 ●G.B.A.
115 ●Vol.83 当選者発表
64 ●マッスルクッキング

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

©1998,2002 Nintendo

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

F-ZERO GC 8
カービィのエアライド 14
THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言パーフェクトプレーブロ野球 154
スター・ウォーズ クローン戦争 152
ソウルキャリバーII 74
どうぶつの森+ 130
バットマン ダークトゥモロー 86
P.N.03 78
ピクミン2 14
ビューティフル ジョー 82
メトロイドプライム 18

ゲームボーイアドバンス

Onimusha Tactics 90
激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～ 155
ことばのパズル もじぴったんアドバンス 67
サモンナイト クラフトソード物語 88
シスター・プリンセス～Re Pure～ 157
SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THE テーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～ 74
SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THE ブロックくずし 74
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 36
テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～ 96
ドキドキクッキングシリーズ2 グルメキッチン～ステキなお弁当～ 159
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート 92
パズル&探偵コレクション 159
牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち 94
ボクらの太陽 117
ポケットモンスター ルビー・サファイア 58
メイド イン ワリオ 52
メトロイドフュージョン 28

GBA『メトロイドフュージョン』攻略本 一足早く3月14日発売

メトロイドフュージョン

2時間100%コンプリート

3月14日発売予定　A5版　1200円

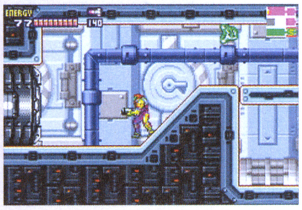
ゲームクリアの最終目標ともいえる「2時間以内」で「100%」コンプリートクリアできてしまう究極の攻略本がもうすぐ発売される。難解なテクニックが必要な「敷居の高い攻略本」ではなく、初心者がテクニックを学べるよう、基本テクニックやモンスターの特徴も完全解説している。

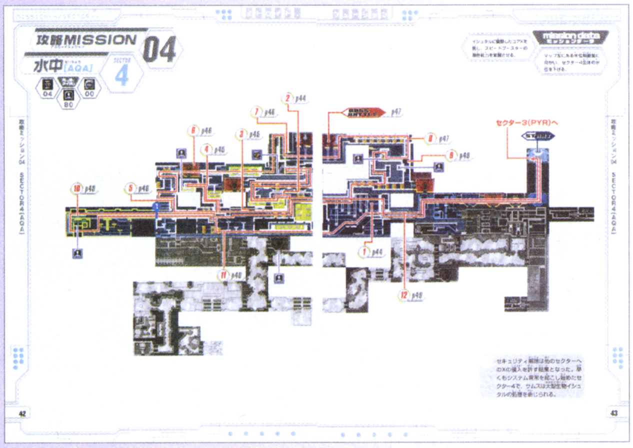
最短2時間クリアを目指すキミへ!

全アイテム完全奪取したいキミへ!

最短ルートで効率よく進められるマップ攻略

ストーリーを進行してボスを倒すだけではなく、最短の経路で効率よくアイテムを入手できる方法を、画面写真を交えて解説。各セクターのマップを書き起こし、ポイントを明記してルートを導きます。





⬆各セクターのマップは、アイテムの場所やポイントがバッチリ！　ルート通りに進めばよい

テクニックとモンスターの特徴も完全解説

全アイテム、全モンスターの特徴を詳細にまとめ、攻略の基礎データも収録。もちろんアクションゲームの基本となる「テクニック解説」もあらゆる場面を想定したすべてを網羅しているのだ。

⬆アイテム入手による特殊な操作やテクニックがバッチリわかるぞ！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

 ©2002,2003 Nintendo

ハガキを出さなきゃはじまらない！

読者プレゼント

だんだんと暖かくなり春めいてきたことに伴い、プレゼントページも今回からそれらしくチェンジ。この春期待のゲームソフトをいろいろとプレゼントしちゃいます。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年4月4日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.89（4月21日発売）

ニンテンドードリーム

1 1名
ニンテンドーゲームキューブ本体

次の新作ラインアップの発表が待ち遠しいゲームキューブ。希望のカラーも書いて応募してね。

2 1名
ゲームボーイアドバンスSP本体

発売から3週間経過。まだまだ品薄状態の続くGBAの新型機種のお好きなカラーを1名の方に。

ニンテンドードリーム

3 2名
後藤裕之さんサイン入り『ことばのパズル もじぴったん』ソフト

今号のインタビューに登場のクリエイター、後藤裕之さんのサイン入り『ことばのパズルもじぴったんアドバンス』のソフト。後藤さんのサインは中箱に入っているぞ。

4 1名
3月14日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本

3月14日までに発売されるゲームキューブ用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を必ず書いてください）

5 1名
3月14日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本

3月14日までに発売されるGBアドバンス用ソフトのうち、どれでもお好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望するソフト名を必ず書いてください）

ニンテンドードリーム

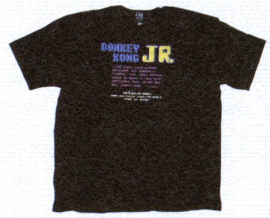
6 1名
『F-ZERO AC』Tシャツ

AOUショーで配布された『F-ZERO AC』のオシャレなTシャツ。元ゲーマー・アンドレ君がゲット！ タグにはnendo社のロゴがっているぞ。

LOFT MAN

7 1名
任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES

83号の毎月新聞で紹介した『ドンキーコング』シリーズの任天堂公認Tシャツ。ドンキーコングJR.のロゴが前面に入っているぞ。



8 1名
任天堂Tシャツコレクションシリーズ THE KING OF GAMES

『ドンキーコング3』のカセットを模したTシャツ。なお、これらのTシャツは京都にあるショップ、LOFTMANで販売中だ。

カプコン

9 5名
ゲームキューブソフト『ロックマンエグゼ トランスミッション』

GBAの人気シリーズ最新作が、GCでアクションゲームとして登場だ。

グローバル・A・エンタテイメント

10 1名
ゲームキューブソフト『零ファイター　撃墜戦記』

第2次世界大戦で活躍した戦闘機を操作できる、フライトシミュレーションだ。

ナムコ

11 3名
GBアドバンスソフト『テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズリネージ～』

人気の『テイルズオブ』シリーズ最新作がシミュレーションRPGとして登場。

MTO

12 2名
GBアドバンスソフト『ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン～ステキなお弁当』

たくさんのおかずを組み合わせ、お弁当をつくるシミュレーションゲームだ。

©2002,2003 Nintendo©CAPCOM CO.,LTD 2003 ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD. ©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京©2003 Global A Entertainment,Inc. ©2003 Marionette,Inc.©藤島康介©2002 NAMCO LTD.©2003 MTO Inc.

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

『メトロイド』2作の発売で盛り上がった2月ももう終わり。3月は、学生にとって楽しい春休み。ゲーム業界的には大量にゲームが発売される時期。お気に入りのタイトルを買って、春休みにじっくりと遊ぶってのもいいよね！

その他 GC普及の起爆剤となるか？

3月21日は、待ちに待ったGBプレーヤーの発売日。N64では実現しなかった、GB(GBA)タイトルを家庭用テレビでプレイできる周辺機器。GBA用ソフトのみならず、GB用ソフトももちろん遊べてしまうのだ。数多くのソフト資産を持つGB(GBA)とつながることで、GCの魅力がより一層増したわけだが、問題は発売日に数を用意できるかということ。先日発売されたGBA-SPは発売日直後から品切れ続出。現時点(2月末)でも入手は困難という状況だ。「GBA-SP同様、出荷数が少ないのでは？」と懸念してしまうが…。任天堂にはGC普及の絶好のチャンスに水を挿さないようにしてもらいたいものだ。

↑GCユーザー、そしてGBAユーザー待望の周辺機器GBプレーヤー。発売までもうすぐ！

↑大画面の家庭用テレビでじっくりとGB(GBA)の人気タイトルが遊べる

イベント 有明でセガのゲームイベント開催

セガ主催のゲームイベント「GameJam Storm」が4月5日〜6日の2日間の日程で開催されることが決定。いまのところ、アーケード版『バーチャファイター4』のゲーム大会など3つのイベントの開催が発表されているが、出展される家庭用ゲームのタイトルは未定だ。ちなみに、このイベントは東京・有明のTFTホールで行われる(「国際展示場」駅下車／入場無料)。有明といえば…ニンドリ読者は「ニンテンドー ゲームフロント」を連想しちゃうよね。春休みの最後は有明に遊びに出て、ゲームジャムとゲームフロントをハシゴするのも良いかもね！

↑ゲームフロントがあるパナソニックセンターとTFTホールは目と鼻の先。十分ハシゴ可能な距離

↑4月5日はニンドリの発売日。ニンドリ持ってイベントへGO

月間カレンダー 2003年3月～4月

3月

6	(木)	大安	■ロックマンエグゼ トランスミッション ■零ファイター撃墜戦記
			Nintendo DREAM Vol.86発売
7	(金)	赤口	■テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～
8	(土)	先勝	ミツバチの日
9	(日)	友引	スーパーマリオRPG発売(1996年)
10	(月)	先負	平城京遷都(710年)
11	(火)	仏滅	コラムの日
12	(水)	大安	サイフの日
13	(木)	赤口	サンドイッチの日
14	(金)	先勝	■ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ■ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン～ステキなお弁当～
15	(土)	友引	靴の日
16	(日)	先負	アメリカ奴隷解放記念日
17	(月)	仏滅	つくば科学博開催(1985年)
18	(火)	大安	精霊の日
19	(水)	赤口	●『ゼルダの伝説 風のタクト』オリジナル・サウンド・トラックス発売
			●アニメ『星のカービィ』新テーマ「カービィ！」(CD)発売
			コナミ創立30周年
20	(木)	先勝	春分の日
			■THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球 ■ヒカルの碁3
			■スター・ウォーズ クローン戦争
			■シスタープリンセス～Re Pure～ ■シスタープリンセス～Re Pure～(初回限定版)
			■SIMPLE 2960 ともだちシリーズ vol.1 THE テーブルコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～ ■SIMPLE 2960 ともだちシリーズ vol.2 THE ブロックくずし
			■激闘伝説NOAH～ドリームマネージメント～ ■遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～
			■ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦！
			Nintendo DREAM Vol.87発売
21	(金)	友引	春分の日
			■バットマン ダークトゥモロー
			■メイド イン ワリオ
			●ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
			●GC用デジタルコントローラ
22	(土)	先負	■パズル&探偵コレクション
			●同人誌即売イベント "210道" 開催（大阪府岸和田市）
23	(日)	仏滅	世界気象デー
24	(月)	大安	星のカービィ64発売(2000年)
25	(火)	赤口	樋口一葉誕生(1872年)
26	(水)	先勝	●アニメ『星のカービィ 2ndシリーズ』vol.1(DVD)発売
27	(木)	友引	■P.N.03 ■ソウルキャリバーⅡ
			●ソウルキャリバー スティック／キューブ
28	(金)	先負	■シャーマンキング ソウルファイト
			■真・女神転生 ■ダンシングソード～閃光～
			■From TV animation ONE PIECE めざせ！キング オブ ベリー ■バトルネットワーク ロックマンエグゼ3 BLACK
29	(土)	仏滅	■ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
30	(日)	大安	ゴッホ誕生(1853年)
31	(月)	赤口	復活祭(イースター)

4月

1	(火)	先勝	●スクウェア・エニックス始動
2	(水)	先負	アンデルセン誕生(1805年)
3	(木)	仏滅	聖徳太子、17条の憲法制定(604年)
4	(金)	大安	沖縄県誕生の日
5	(土)	赤口	●GameJam Storm開催(有明TFTホール)(6日まで)
			Nintendo DREAM vol.88発売

■ニンテンドーゲームキューブ ■GBアドバンス ■GBカラー ●ハード・周辺機器 ●イベントなど

はみだしHEADLINE●4月1日はスクウェア・エニックス誕生の日。『～キャラバンハート』がエニックスとしての最後のタイトルになりそう。『FF』『DQ』を抱える同社が、任天堂ハードでどう展開するのか今後の動向が気になるところ。

©2003 Nintendo ©Pokémon©1995-2003 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.Pokémon・ポケモンは任天堂・クリチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 2月10日～2月23日集計

順位	前回	売上本数／累計	機種	タイトル／データ
1	初	320,659 / 320,659	GBA	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア ●SLG ●2月14日 ●5,800円
2	初	74,179 / 74,179	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂 ●ACT ●2月14日 ●4,800円
3	↓1	49,397 / 1,860,428	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
4	初	48,744 / 48,744	GBA	テニスの王子様2003 PASSIONRED ●コナミ ●SPT ●2月20日 ●4,800円
5	↓2	46,361 / 1,843,633	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン ●RPG ●2002年11月21日 ●4,800円
6	初	36,270 / 36,270	GBA	テニスの王子様2003 COOLBLUE ●コナミ ●SPT ●2月20日 ●4,800円
7	↑8	28,223 / 68,760	GC	ニンテンドーパズルコレクション ●任天堂 ●PZL ●2月7日 ●5,800円
8	↓3	19,114 / 135,397	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SLG ●1月23日 ●4,800円
9	↓7	12,519 / 653,128	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●2002年10月25日 ●4,800円
10	↓4	10,114 / 443,491	GBA	ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●2002年12月6日 ●4,800円
11	↓9	9,914 / 411,842	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●2002年9月20日 ●4,800円
12	↓6	8,954 / 819,896	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●ETC ●2002年11月8日 ●6,800円
13	↓10	8,222 / 149,775	GBA	ソニック アドバンス2 ●セガ ●ACT ●2002年12月19日 ●5,800円
14	↓5	8,216 / 756,864	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●2002年12月13日 ●6,800円
15	↓12	8,145 / 367,127	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●2002年9月6日 ●4,800円
16	↓11	5,876 / 381,663	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●2002年11月21日 ●7,800円
17	↓13	5,680 / 30,742	GBA	犬夜叉 ～奈落の罠！迷いの森の招待状～ ●avex mode ●TBL ●1月23日 ●4,800円
18	↑圏外	4,912 / 34,625	GBA	逆転裁判 Best Price！ ●カプコン ●ADV ●2002年10月18日 ●2,980円
19	↓15	4,812 / 126,057	GBA	ダービースタリオン アドバンス ●エンターブレイン ●SLG ●2002年12月6日 ●5,800円
20	↓14	4,686 / 217,528	GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！ ●バンダイ ●ACT ●2002年11月1日 ●6,800円

『FF』ブランド任天堂ハード復帰作『FFT-A』30万本超え

『チョコボランド』で任天堂ハードに復帰したスクウェア。満を持して発売した『FF』ブランドの新作『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』が、2週間の集計で30万本の売上を達成。任天堂以外のサードパーティタイトルでこの数字は立派。2位の『メトロイドフュージョン』はまずまずの売り上げ。28日発売のGC版につなげられるか注目。4位と6位は『テニスの王子様』。ジャンプ系強し！

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.85より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル／データ
1	→1	929	GC	どうぶつの森2(仮) ●任天堂 ●ETC ●発売日未定 ●価格未定
2	→2	874	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●3月14日 ●4800円
3	↑4	628	GC	ソウルキャリバーII ●ナムコ ●ACT ●3月27日 ●6800円
4	↑7	544	GC	カービィのエアライド(仮) ●任天堂 ●ACT ●今夏 ●価格未定
5	初	475	GC	マリオカートGC(仮) ●任天堂 ●RCG ●発売日未定 ●価格未定
6	↓5	465	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●スクウェア ●RPG ●今春 ●価格未定
7	↓6	452	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●STG ●発売日未定 ●価格未定
8	初	428	GBA	メイド イン ワリオ ●任天堂 ●ETC ●3月21日 ●4,800円
9	初	419	GBA	ファイアーエムブレム 烈火の剣 ●任天堂 ●SLG ●4月25日 ●4,800円
10	↓9	290	GC	ピクミン2(仮) ●任天堂 ●SLG ●発売日未定 ●価格未定
11	↓10	258	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●5月未定 ●価格未定
12	↑圏外	249	GC	ロックマン エグゼ トランスミッション ●カプコン ●ACT ●3月6日 ●6,800円
13	↓8	243	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●来冬 ●価格未定
14	↓11	232	GC	牧場物語　ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●2003年未定 ●価格未定
15	↑圏外	219	GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
16	↑18	191	GC	機動戦士ガンダム(仮) ●バンダイ ●ACT ●発売日未定 ●価格未定
17	↑圏外	189	GBA	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート ●エニックス ●RPG ●3月29日 ●5,980円
18	↓17	172	GC	ビューティフルジョー ●カプコン ●ACT ●今春 ●価格未定
19	→19	151	GC	ソニックアドベンチャーDX ●セガ ●ACT ●今夏 ●価格未定
20	初	138	GBA	ロックマンゼロ2 ●カプコン ●ACT ●発売日未定 ●4,800円

みんながこれを待っていた!?『マリオカートGC』初登場5位

1位の『どうぶつの森2』など任天堂の人気作の続編の発売がゾクゾクと決定しているが、前号で『マリオカートGC』がGCの発売スケジュールに初登場。期待ランキングでいきなり5位に入った。発売されれば大ヒット間違いナシの1本だ。8位はニンドリいち押しの『メイド イン ワリオ』。任天堂ゲームがたくさん詰まっている前代未聞の「瞬間アクション」がニンドリ読者の琴線にも響いたようだ。

Original Ranking GBプレーヤーでプレイしたいGBAソフト

GCユーザー、そしてGBAユーザー待望のGBプレーヤーの発売まであと2週間。発売まで待ちきれない読者が多いと思うけど、そんなみんなに「GBプレーヤーでプレイしてみたいGBAのゲーム」をアンケート。目を引いた回答をピックアップ!!

一番多かった回答は『**黄金の太陽**』**シリーズ**。携帯機とは思えないほど美しいと評判の、戦闘で使用する「召喚」を迫力の大画面で観たい…という意見が大多数を占めた。

じっくり腰を落ちつかせてプレイしたい『**FE**』**シリーズ**と『**FFT-A**』を家庭用TVでプレイしたいという声も多かった。SLGは画面上の情報量が多いだけに、大きい画面でプレイしたほうが見やすいもんね。

アクションゲームの王道的存在『**メトロイド**』『**ロックマン ゼロ**』もGBプレーヤーでプレイしたいソフトのようだ。ちょっとした操作の失敗が致命的となるハードアクションなだけに、GBAで操作に戸惑った人も、GBプレーヤーを使ってTV画面を見て操作すればクリアができるかも。

GBAオリジナル作品『**逆転裁判**』をTV画面でプレイしたい人も多いようだ。TV画面で成歩堂の決まり文句「異議アリ！」を言ってみたいもんだよね。

↑スーパーゲームボーイで『ポケモン赤(緑)』をプレイした人が多かったように、GBプレーヤーでは超人気の『～ルビー・サファイア』をプレイする人が多くなりそう。TV画面で「コンテスト」を観てみたいよね！

はみだしRANKING●発売日から品切れ続出のGBA-SP。発売から3日間の売り上げ台数は11万4千台、発売から10日後までの累計売り上げは19万7千台だった。品切れ続出の状況から初回出荷台数は20万台前後か？

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

「F-ZERO AC（仮称）」で
ついにベールを脱いだアーケード版の

全身を使う操作感はアーケード版ならでは

↑試遊コーナーでは4台の筐体を出展。筐体は会場で初めて組み上げたもので、世界にまだ4台しかないそうだ

去る2月21・22日、幕張メッセで開催されたアミューズメントマシンの新作展示会AOUエキスポ。そのセガブースではファン待望の『F-ZERO』最新作のアーケード版『F-ZERO AC（仮称）』の初お披露目が行われた。注目はなんといっても、アーケードならではの大型可動筐体。コクピットに乗り込みステアリングを握り、アクセルを踏み込めば、気分はまさにF-ZEROパイロット!! マシンの挙動に合わせて動くコクピットで味わう圧倒的スピード感は格別だ。今回はニンドリ取材班が試乗してわかった筐体のポイントを解説しよう。

↑筐体のデザインは、キャプテン ファルコンの愛機、ブルーファルコンがモチーフのようだ

GC版情報はp12へGO!!

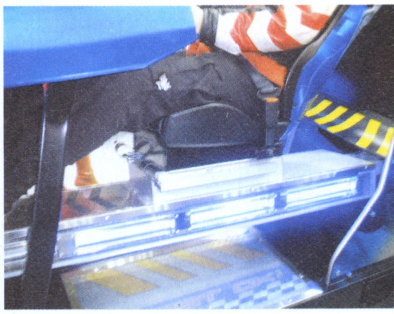
CHECK1 ステアリング ステアリングに多機能搭載

近未来的なデザイン。実際のクルマと同じように、ステアリングを回すことで曲がる。しっかりとしたグリップ感で、意外に軽い

ステアリングにはマシンコントロールのすべてが集約。中央の青い球状の部分は瞬間的にスピードアップするブーストボタン。左右の重心移動はグリップ下の青いパドルレバーで行う。ステアリング自体が手前〜奥に傾く作りになっており、その加減でジャンプ中の重心移動が行える

CHECK2 アクティブシート マシンの挙動に合わせて可動

すっぽりと体が収まるコクピット。シートがマシンの曲がる挙動などに合わせて左右に動くため、必ずシートベルトを着用してプレイする



シートの下の部分が角ばったバー状になっており、この部分が可動することによってマシンの動きを連動。ちなみにこの動きはモーションストップボタンで止めてプレイすることも可能

©2003 Nintendo
©AMUSEMENT VISION / SEGA,2003

時速2000km/h超を体感

ハイテク筐体を徹底解剖

F-ZERO AC大型可動筐体　全景

※イラストはAOUエキスポ出展時のイメージイラストで筐体仕様は予告なく変更される場合があります

SPEC

Width（幅）　:1200
Depth(奥行き):2640
Height(高さ):2240

※上記仕様はAOU用のプレスリリースのもので変更される場合があります

CHECK3 ブレーキ・アクセル　ペダルで操作

アクセル、ブレーキは実際のクルマと同様に足元のペダルで行う。これまでの家庭用シリーズではボタンが微妙な加減に対応できなかったが、ペダルの踏み込みによってよりリアルになった

CHECK4 コントロールパネル　プレイ環境設定

ステアリングの左にはゲームのスタートボタンと4つの視点変更ボタンが並んでいる

メモリーカードの挿入口。『F-ZERO GC（仮称）』との連動内容はまだ謎

CHECK5 ライセンスカード　自分だけのマシンを作成する

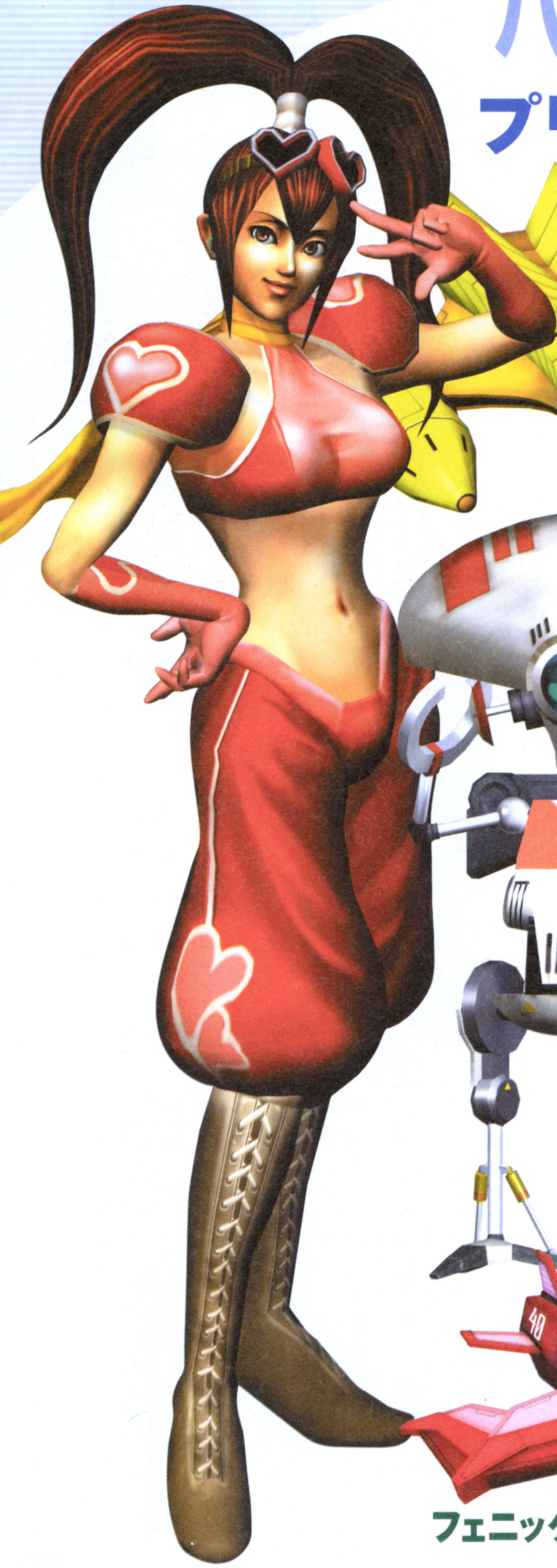
「F-ZEROライセンスカード」（磁気カード）の挿入口。このカードを購入し使用すれば、自分だけのオリジナルマシンが作成可能となる。プレイするごとにパイロットランクがたまり、ゲーム中でマシンパーツを購入、カスタマイズすることができる

カードにはユーザーID、オリジナルマシンデータ、走行データ、パイロットランクなどが記録される

F-ZERO AC (仮称)
POWERED BY TRIFORCE

ACにしか登場しないパイロット&マシンが判明

『F-ZERO AC（仮称）』には、AC専用のオリジナルパイロットが総勢10名以上登場することが明らかになった。今回出展されたイベントバージョンでは、このページに紹介した3人を確認できた。もちろん、それぞれが自分のオリジナルマシンを駆り、プレイヤーの強力なライバルとしてデッドヒートに加わってくるはず。レース中でもマシンのキャノピー越しにパイロットの姿が見えるため、これまで以上にパイロットの存在感がある。サイドアタック、スピンアタックなどの激しい接触戦がさらに白熱すること必至だ。

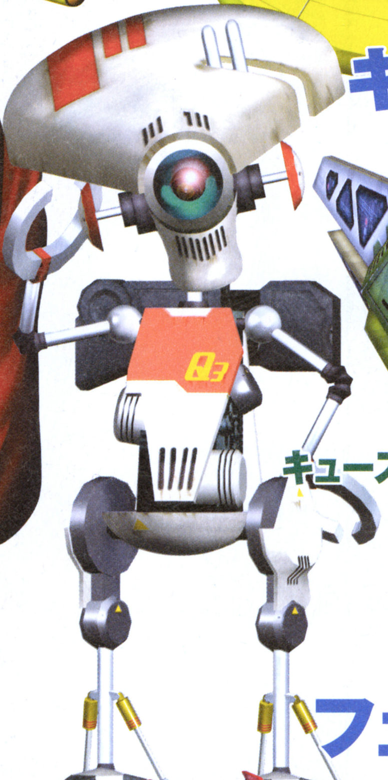


プリンシア ラモード

スピード狂の暴走クイーン

露出度の高いセクシーなコスチュームだけど、どこか気高い雰囲気も感じさせる不思議な少女。

プリンシア専用マシン
スパークムーン



キュースリー

宇宙ゴミ処理場から蘇ったスクラップロボ

名前は正しくは「QQQ」。もともと廃棄処分されるはずだったロボットだがレースに復活。その能力は未知数。

キュースリー専用マシン
ローリングタートル

フェニックス

宇宙警察の切り札

宇宙警察ということは何かの捜査でレースに潜入するのか？　ファルコンとよく似ているのも気になる…？

フェニックス専用マシン **レインボーフェニックス**

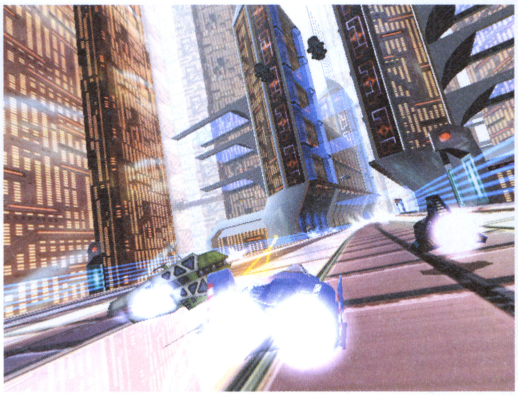
「AC」と「GC」は同じ世界を共有しサーキットが異なる

今回のショウ出展バージョンでは、プレイヤーは下の3つのサーキットの中から好きなサーキットを選んでプレイできた。それぞれがそのまま実際のゲームに使われるかは定かではないが、『AC』のサーキットは、『GC』と同じ世界を共有した別のサーキットが用意されるとのこと。例えば同じ「ポートタウン」でも難易度の異なる複数のコースがあるように、『GC』と『AC』では違う、別物になるのだ。

富が築いたバベルの塔 ポートタウン

⬆➡工業的な建造物をかいくぐってはりめぐらされたチューブ状のコースは、円周すべてを走行することができるようだ

全能なる人口知能が作り出した エアロポリス



⬆➡超高層ビル郡が立ち並ぶ近代都市のド真ん中を使ったサーキット。コース脇にはコースアウト防止のための反重力ガードレールが見える

異常気象が生んだ脅威の発電施設 ライトニング

⬅常に稲光が途切れない超常気象だ

イベントレポート 白熱のステージ、そして試遊は2時間待ちの列が

話題の筐体を一目見ようと開催中大勢の人で賑わった『F-ZERO AC（仮称）』コーナー。会場での人気投票も堂々1位に輝いたのだ。

⬅試遊に先駆け、セガブースのステージで対戦イベントが

⬆ここで元ニンドリゲーマーのアンドレ、開発の方が扮したサムライゴローに挑戦!!

⬅こちらはAC専用キャラ、プリンシアのコスプレさん

⬆激しいデットヒートのすえ、惜しくも敗れる!! しかし見事にTシャツをゲット

F-ZEROの生みの親 今村孝矢さんがチャレンジ

➡おなじみ任天堂の今村さん（右）と、情報開発部の上田賢之朗さん（左）も視察にきていたぞ

激レア!? F-ZERO Tシャツ

⬅スタッフの方が着ていたTシャツ。背にはトライフォースのロゴが!!

⬆HAL研の桜井政博さんを発見!!
➡今村さんは「ACの筐体を見て、僕もすごく興奮しています。久しぶりにいちユーザーになった気持ちを楽しんでいます」と語っていたぞ

ホーム(GC)&アウェイ(AC)で極める!!

F-ZERO GC(仮称)

POWERED BY GAMECUBE

超高速バトルの舞台は想像を絶する近未来都市

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	F-ZERO GC(仮称)
発売元	任天堂
発売日	5月
価格	未定
ジャンル	レース
プレイ人数	未定
メモリーカード	ブロック数未定

1月の次世代ワールドホビーフェアでプレイアブル出展された『F-ZERO GC(仮称)』から、新たなコース画面が続々到着。これまでのシリーズにも登場したミュートシティ、ポートタウンに加え、グリーンプラントという惑星都市が新たに判明した。また、各サーキットの名前も明らかになったぞ。

F-ZERO GC/AC(仮称)公式ホームページ

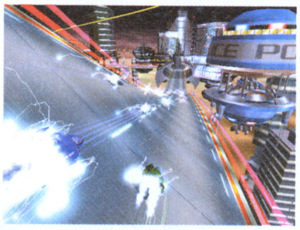
http://f-zero.jp/

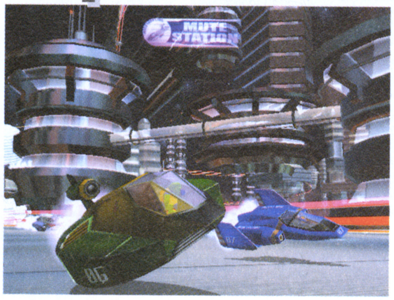
最新情報のほか壁紙ダウンロードやプレゼント企画もアリ。3月21日まではTシャツが当たるチャンス!!

ミュートシティ MUTE CITY

全宇宙の情報発信地であり、あらゆる知的生命体が共存する、『F-ZERO』の中では最も華やかな舞台。

ツイストロード



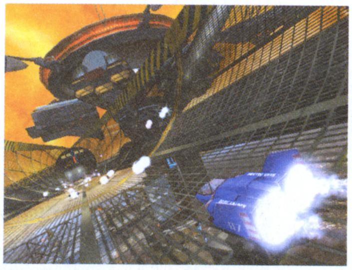


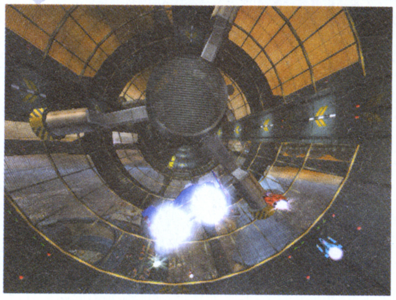
↑←老朽化したサーキットに代わって新たなサーキットが完成

ポートタウン PORT TOWN

地上6000mの巨大なシャフトを中心にした多層構造の宇宙港。宇宙最高の密度と規模を誇る。

ロングパイプ





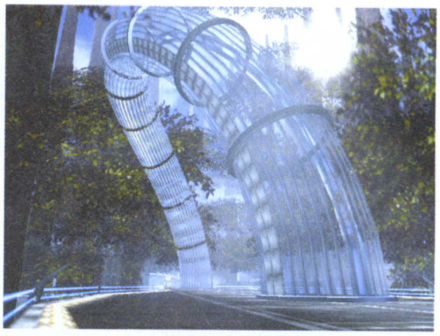
↑←工業色の色濃いサーキット。こちらは円柱の内部を走行するシーンも登場する

↓途切れたコースを、加速をつけてジャンプ!!

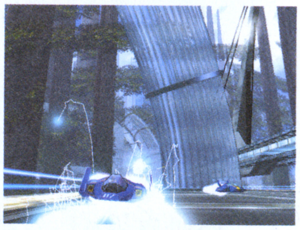
エアロダイブ

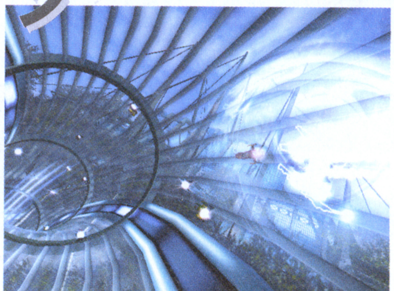
グリーンプラント GREEN PLANT

緑豊かな巨木が生い茂る中に作られた、他とはまったく正反対の印象のサーキット。



インターセクション





↑←コース越しに見える鉄柵は何を意味するのだろうか?

キャプテンファルコン

謎の過去を持つスゴ腕賞金稼ぎ

賞金稼ぎとしては名が通っているがポートタウンの出身であること以外、過去は謎に包まれている。

Cファルコン用マシン

ブルーファルコン

シリーズおなじみのパイロットも参戦

今回明らかになった『GC』、『AC』共通の登場パイロットはこの4人。マシンもそれぞれおなじみのものだが、今大会からレギュレーションの大幅な改定が行われたため、より一層激しいバトルが予想される。

ピコ

特殊部隊出身の冷徹なヒットマン

攻撃的な性格だが、冷静さも兼ね備えたパイロット。裏の世界では有能なヒットマンとして知られている。

ピコ専用マシン

ワイルドグース

サムライゴロー

悪名高い宇宙海賊

サムライ ゴロー専用マシン

ファイアスティングレイ

宇宙盗賊団のボスだが、ファルコンへのライバル意識でF-ZEROパイロットとしてグランプリに参戦する。

ドクタースチュワート

もと医師の変わり種F-ZEROパイロット

エリート医師だったが、科学者の父の死を契機に、その遺産であるF-ZEROマシンを駆る道を歩む。

Drスチュワート専用マシン

ゴールデンフォックス

©2003 Nintendo
©AMUSEMENT VISION / SEGA,2003

●おわびと訂正● 前号の巻頭特集「GBA-SPプレビュー誌上レポート」にて、スクウェアの松野泰己さんの名前を誤って表記してしまいました。関係各位の皆様にご迷惑をおかけしましたことお詫び申し上げます。

Nintendo DREAM Monthly½ News
毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング

家の近くで廃品回収をしていた車を写真に撮りました。（北海道／スイッチさん）

TOP NEWS

『ピクミン2』『カービィのエアライド』
初公開された開発中の画面に期待&ナゾがいっぱい！

〆切ギリギリに嬉しい情報が入ってきました！ 訪欧中の宮本さんが、『風のタクト』プロモーションの一環として、『ピクミン2（仮）』と『カービィのエアライド（仮）』の最新映像を発表したのだ。今年期待されているこの2作、どんなゲームになるのか気になるところだけど、まだまだ不明な点も多い。まずは新しい画面を存分に堪能してね！

ピクミン2（仮）

100匹のピクミンと一緒に未開の惑星を探索するのが目的だった前作。今回もピクミンを従えての冒険になるようだけど…。しかしオリマー、まだ宇宙服を着てるってことはホコタテ星に帰れなかったの!?

ひょっとして弟!?

オリマーの左横にいるキャラは一体!? 同じような宇宙服を着ているということは、やはりオリマーと同じ遭難者？ いや、ひょっとして"ジルーイ"なんていう弟だったり…

⬅前作の星にあったものとは違う植物が生えてるみたい。オリマーの赤い光と新キャラの青い光がよく見えるね。この色にはなにか意味が？

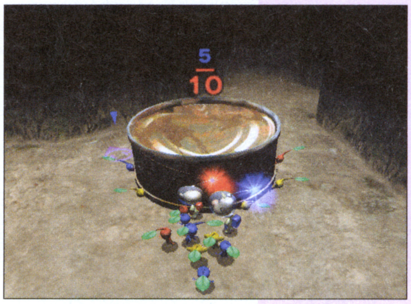
カービィのエアライド（仮）

N64版開発中止の報道に悲しんだ人も多いはず。その同名タイトルがゲームキューブで堂々復活なのだ！ 以前発表されていたN64版の画面と比べると、カービィはより丸っこく、かわいらしくなっているよね。

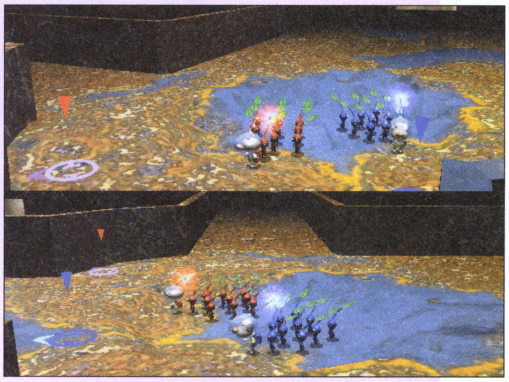
やっぱりレースゲーム!?

LAP表示、スピード表示と思われるメーターなど、やっぱりこのゲームはレースっぽい感じになりそうな予感がします

⬅ソードカービィも登場するの!? ということは、スターに乗りながら敵をコピーすることができるのかな？



⬆みんなで大きな荷物を運ぶのは前作と一緒。でも、オリマーもなにかを持つことができるようになってるんだって！



2人対戦可能？

⬆分割画面！ ということは、2人でいっしょに遊ぶことができそうだね。やっぱり2Pが新キャラかな

©2003 Nintendo
©2003 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

グッズ

『マリオサンシャイン』グッズが続々登場！①
マリオ&ヨッシーのぬいぐるみ

ぬいぐるみの三英貿易が『ピクミン』『どうぶつの森』に続き『マリオサンシャイン』のぬいぐるみも手がけたぞ！今回登場するのは、ポンプを背負ったマリオ（LとMの2サイズ）とヨッシー（Mサイズのみ）。Mサイズ同士では、マリオがちゃんとヨッシーの背中に乗ることができるのだ。また、同時に手足に磁石の入った小さなぬいぐるみもマリオとヨッシーの2つが登場する。これは、壁などにいろんなポーズで張り付けることができるので、楽しく飾ることができるぞ。発売日はどちらも3月下旬予定。お問い合わせは三英貿易 TEL03-3556-7789まで。

↑左のLサイズが25cmで2500円。右のMサイズは22cmで1500円だ

←手足の磁石で思いのままのポーズに！両マグネットは全長15cmで980円

➡Mサイズのマリオとヨッシーでこんな格好もOK！ ヨッシーは全長25cmで1800円だ

書籍

『マリオサンシャイン』グッズが続々登場！②
ピアノアレンジの楽譜集がドレミから

『マリオサンシャイン』で流れる名曲の数々を、1台のピアノで弾けるようにアレンジした楽譜の本「スーパーマリオサンシャイン ピアノ曲集」がドレミ楽譜出版より1500円（税別）で発売中だ。これはゲームの原曲イメージをそのままに、ピアノ用に作り替えた曲の楽譜なのだ。オープニングからエピローグ、スタッフロールまで42曲の楽譜を収録。各曲にはワンポイントアドバンスも付いているぞ。

←本屋さんの楽譜コーナーで探してね。ニンドリよりもひと回り大きいサイズだぞ

グッズ

『マリオサンシャイン』グッズが続々登場！③
ボックスフィギュアがガチャガチャで

こちらも任天堂系のカプセル自販機用グッズを多数手がけるユージンの新作。任天堂ボックスフィギュアコレクションの第2弾として『マリオサンシャイン』が登場。6体のキャラクターがボックスフィギュアになったのだ。手足は別パーツになっているので可動が可能。1回200円のカプセル自販機に3月下旬登場予定だ。

←↑マリオやピーチはもちろん、モンテ族やマーレ族の出来映えに感動！ クッパJr.のマスクは取れるのかな？

グッズ

『マリオサンシャイン』グッズが続々登場！④
お風呂に入れる入浴玉にフィギュアが！

エポック社のカプセル玩具は「スーパーマリオサンシャイン お風呂でポンJr.」。これは丸い玉の形をした入浴剤で、お風呂のお湯に入れるもの。お湯に入れるとなんと中からフィギュアが現れるというグッズなのだ。だから、中になにが入っているかはお風呂に入らないとわからない。1回200円のカプセル自販機で販売中だ。

←この袋の中に、入浴玉は入っている。でもフィギュアの種類までは分からない…

↑入浴玉の中に入っているフィギュアはこの5種類。実はもう1種類、隠されたフィギュアがあるという話が…

月刊任天堂店頭デモ

3月号は『キャリバーII』『ワリオ』に注目！

全国のゲームショップ店頭で遊んだり見たりできる月刊任天堂、今月のラインナップで注目なのはGC『ソウルキャリバーII』。リアルなリンクがマスターソードを抜く感動的なオープニングムービーを見ることができるぞ。また、GBA『メイドインワリオ』は持参したGBAに体験版ゲームをダウンロードできるジョイキャリーだ！

←『ソウルキャリバーII』オープニングより。動くリンクをいち早く見たい人はショップへGO！

←『ワイドインワリオ』はとにかくさわって欲しいソフト。ぜひGBAを持っていって試してほしい

メトロイドプライム	体験版10分 ムービー1分半
メイドインワリオ	ジョイキャリー
Nintendoパズルコレクション	体験版5分& ジョイキャリー
ソウルキャリバーII	ムービー2分(オープニング) ムービー2分
P.N.3	ムービー2分
GCのCM集	ムービー1分
GBAのCM集	ムービー1分
月刊任天堂ニュース	情報ページ

●はみだしNEWS● ぬいぐるみの三英貿易は、マリオに続いて4月には『どうぶつの森＋』のぬいぐるみ第3弾を発売するぞ。今回は新しく、たぬきちさんやカッペイさんが登場する予定だ。

©NAMCO LTD./The Legend of Zelda
©1986-2003 Nintendo/The Character named "Necrid" is created by NAMCO as the derivative work of the illustration drawn by Todd McFarlane Productions.inc. The Character ©2003 by NAMCO Limited. All rights reserved. illustration ©2003 by Todd McFarlane Productions.inc. All rights reserved. ©2003 Nintendo

●はみだしNEWS● 任天堂の開発第二部部長で、FC・SFCの設計者としても知られる上村雅之(59歳)さんが、4月より立命館大学に新設される大学院「先端総合学術研究科」の教授になることが決まった。

ニュース

バンダイのGCソフト『ちびロボ!』ギフトショーで大きくちっちゃなお披露目

バンダイから春に発売される予定のGCソフト『ちびロボ！』が、2月に行われた「第55回インターナショナルギフトショー」で披露された。専用のブースにはゲームのビデオと、小さなちびロボのフィギュアが飾られていて、ゲームの雰囲気が伝わってきたのだ。現在『ちびロボ！』の情報は、専用サイトhttp://chibirobo.com/で見ることができるぞ。

←小さなちびロボの小さなブース。でもGCユーザーにとっては大きな発表だった

→ちびロボの動力源は電気。コンセントがしっぽのように伸びているのだ

⬇ちびロボはとっても小さなロボット。ゲームの中ではプレイヤーが指示したり、ほめたりできるんだって

ビジュアルクリップ・ディレクターズコンテストでちびロボが題材に

現在下記のサイトでは、ちびロボの素材を使用したオリジナルの映像作品を募集中。素材のダウンロードや詳しい内容については、サイトを参照してほしい。

http://www.director.tv

新製品

『ソウルキャリバーII』の発売に合わせHORIが専用スティックを発売！

リンクの参戦で話題を呼んでいるナムコのGCソフト『ソウルキャリバーII』を、より快適に遊ぶためのコントローラ「ソウルキャリバーII スティック／キューブ」がソフトと同じ3月27日に発売されるぞ。これは同ゲームのためにナムコが協力して制作したもので、ナムコのアーケード筐体のレバーやボタンを完全に再現している。シビアな操作を必要とするやり込みゲーマーには必須のコントローラといえるだろう。上面のパネルにはゲームに登場するキャラクターのイラストが描かれているのも魅力だが、なんといってもGCで唯一のスティックという存在意義は大きい。コントロールスティックなどアナログ操作を必要とするソフトには対応していないが、その他の十字ボタンに対応している格闘ゲームやシューティングにも最適なのだ。

⬆価格は3980円（税別）。デジタルコントローラとこのスティックでGCもパワーアップするだろう

⬆リンクをより正確に操作したいなら、このスティックは必ず用意したいところだ

アニメ

星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

3/8放送 第73話 まわれ！回転寿司

コックカワサキのレストランがデデデ回転寿司本舗としてリニューアルオープンし、流行に敏感な村では大好評！　しかし一瞬でブームは去ってしまった。そこでデデデ大王は村中の家を回転寿司のベルトコンベアで結び、コックカワサキも新メニューを作って、何とか寿司を食べさせようとする。新メニューには焼きイモの寿司も！　しかし、これにはホーリーナイトメア社の打倒カービィの秘策が隠されていた。

3/15放送 第74話 モスガバーの逆襲！

穏やかな南の島から突然連れ去られてしまう「怪物の仲良し妖精ザ・ツインナッツ」。一方プププランドはデデデ大王がカービィを倒すために花粉をばら撒く大迷惑な実験のおかげでクシャミと涙の洪水と化していた。しかし当のカービィはまるで平気…。デデデは仕方なく魔獣を注文するが、送られてきたのはあのザ・ツインナッツだった！　彼女達を追ってプププランドに現れた仲良しの怪物とは!?

カービィは焼きイモが苦手!?

この回で、カービィの意外な弱点?が明らかになるそうだぞ。焼きイモがそのカギを握っているようだけど…。詳しくは見てのお楽しみ！

グッズ

スタフィーが今度はストラップになった！

昨年スマッシュヒットを放った『伝説のスタフィー』。数々のグッズが発売中だが、今度はストラップになって登場だ。携帯電話だけでなく、GBアドバンスにもピッタリなデザイン。普通のヒモではなく、クリアなブロックを繋げているのがカッコイイよね。トミーより680円でもうすぐ発売の予定だ。

←GBAにつけて『伝説のスタフィー』を遊ぶと雰囲気バッチリかも!?

CD&DVD

カービィのDVDに映像特典が付いた！新オープニング曲もいよいよ発売！

エイベックスは、アニメ「星のカービィ」のDVDを3月26日発売のものから2nd.シーズンとして新展開する。そのVol.1では、第22話〜24話の3話の他に、アメリカで放映されている英語版の第1話、歴代ゲームの場面集も収録されているのだ。英語版は日本版から微妙な変更が加えられているから、見比べてみるのも面白いかも。ゲームの映像は、ゲームボーイ版の初代『星のカービィ』の映像を見ることができるぞ。また、今月から変わった新オープニング／エンディング曲のCDも発売になるのだ。

←朝川ひろこさんの唄うオープニングとKONISHIKIさんの唄うエンディングが入って3月19日発売。価格は1260円（税込）

→収録時間は増えてお値段そのまま。3800円（税別）で3月26日発売

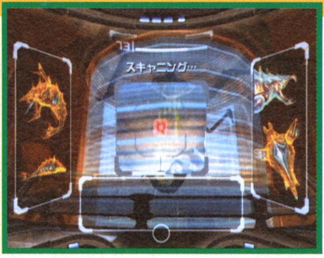
©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.　©Nintendo / HAL Laboratory, Inc.・CBC
©NAMCO LIMITED

マリオクラブおすすめソフト 今回はこの2本!

メトロイドプライム

ゲームキューブ／任天堂／シューティングアドベンチャー

マリオクラブの総評はまず大胆に変更された主観視点にふれている。「そこからくる周囲の情報を注意深く観察しなければならない点や、ステージ構成の良さから、探索やマップ攻略に面白味がある」「バイザーを利用した演出効果が高く、臨場感のある表現がされている」と、このアングルにした価値は大きいと判断しているようだ。やり込み要素についても、「ログブックによる収集要素やGBA『メトロイドフュージョン』とのリンク機能」で充分満足できる、としている。



←とにかく遊んでみて、そのインパクトに驚いてほしい!

ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

GBアドバンス／任天堂／アクションアドベンチャー

SFC版『神々のトライフォース』と完全オリジナルの通信多人数プレイ用の『4つの剣』をカップリングしたソフト。『トライフォース』は「多数のアイテムや多彩なアクションを駆使するダンジョン攻略やボス戦の面白味がある」。『4つの剣』は「協力しながらゲームを進行させてゆく点に目新しさがある。また、競争も行わせる良くできた作りとなっているほかに、再挑戦度を高めた工夫もされている」とマリオクラブは評価している。かなりボリュームのある内容のようだ。

←最高傑作と誉れ高いSFC版と、多人数用の新作がセットになった!

ニュース 『マリオサンシャイン』がデジタルコンテンツグランプリのエンターテイメント部門最優秀賞を受賞!

デジタルで作られた作品を広くとりあげ、優秀なものを表彰するデジタルコンテンツグランプリ。今年は『スーパーマリオサンシャイン』がエンターテイメント部門の最優秀賞を受賞したぞ！　この賞は、財団法人デジタルコンテンツ協会が経済産業省と共催で毎年開かれているもので、昨年は人物表彰の部で山内溥前社長が、エンターテイメント部門の優秀賞で『ルイージマンション』『どうぶつの森』が受賞していた。今回の最優秀賞はそれに続くものなのだ。

←昨年の授賞式には、宮本さんと手塚さんが出席。今年はだれが登場するのかも楽しみだ

ニュース 故横井軍平さんが"生涯功績賞"を受賞

ゲームボーイの父と言われる故横井軍平さんが、ゲーム開発者の団体、IGDA(国際ゲーム開発者協会)の2003年の受賞者に選ばれた。横井さんは任天堂がゲーム機を作る以前から「ウルトラハンド」「光線銃」などヒット商品を手がけ、「ゲーム&ウォッチ」の爆発的ヒットにも貢献した。今日、GBA-SPが飛ぶように売れているのも、横井さんがいたからこそ、とも言えるだろう。授賞式は3月6日、遺族の方が昨年受賞者の中裕司さんから受け取るとのことだ。

←ありし日の横井軍平さん。任天堂の、いや世界のゲーム史からは絶対に外すことができない人物だ

イベント 同人誌即売イベント「210道」大阪で開催

ニンドリは任天堂好きなみんなを応援します！というわけで、任天堂好きな人たちが集まる自主的なイベントを積極的に紹介していきたいと思っています。今回紹介するのは、大阪の岸和田にある浪切ホール4階・交流ホールで行われる『スマブラDX』他任天堂ONLYの同人誌即売会。3月22日午前10時～午後1時30分まで行われるので、お近くの人はどうぞ。このイベント、ゲームで遊ぶイベントではなくて、あくまで同人誌の即売会なのでご注意を。

浪切ホールまでの交通アクセス
南海本線「岸和田駅」より徒歩15分

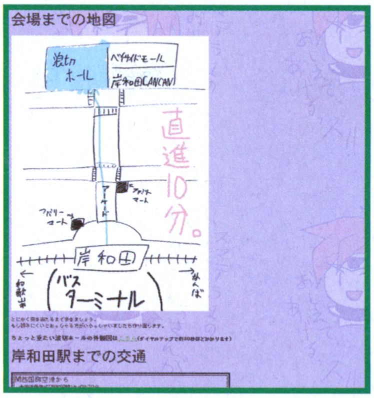
※このイベントは一般の有志さんたちによる自主運営なイベントです。ニンドリは関与していないので、これ以上詳しいことは分かりません。

イベントの詳しい情報はサポート用サイトまで。
http://shopweb.jp/~210do/

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

ゆれ動く筐体

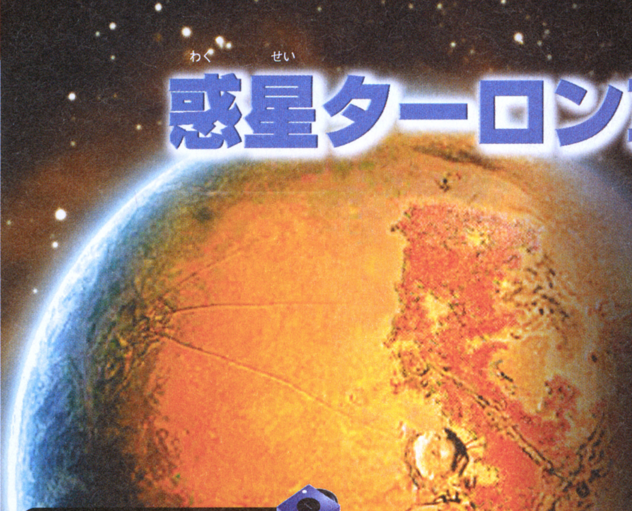


←サポート用サイトには、わかりやすい会場までの地図もあるのだ(笑)。新大阪駅からの道順なども載ってるぞ

●はみだしNEWS● 今回、たぶん初めてファン主導のイベントの紹介をしましたが、これからも全国各地で行われる任天堂関連のイベントはドンドン取り上げていきたいと考えています。情報をお持ちの人は、編集部までヨロシク!

©2002.2003 Nintendo

惑星ターロンⅣ「チャージビーム」入手までエリア攻略



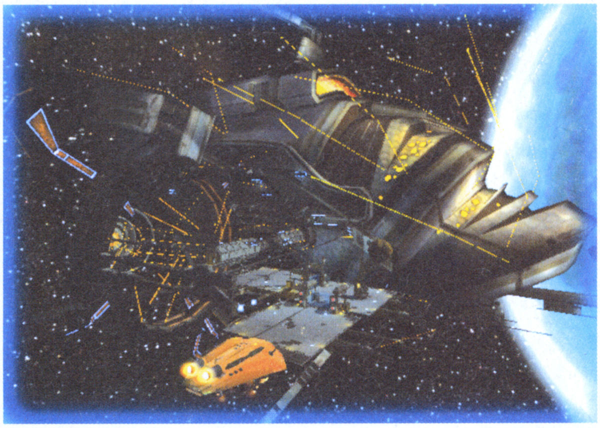
メトロイドプライム

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	メトロイドプライム
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	シューティングアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード	3ブロック

宇宙艇オルフェオン内でサムスのアクションをマスター

サムスのアクションは、基本的にゲーム序盤から使うことができる。ターロンⅣの軌道上に停滞していた宇宙船「オルフェオン」内では、画面に表示される指示に従いながら、サムスの操作を覚えていこう。オルフェオンを脱出するころには、一通りマスターできているはずである。



←宇宙海賊の実験船「オルフェオン」。ターロンⅣに存在する「フェイゾン」を使った実験が着々と進行している。その生物実験の調査にサムスが乗り出したのだ

宇宙海賊の探査艦オルフェオン

サムスの活躍により壊滅状態となった宇宙海賊は、戦禍を逃れた一団を中心に再建を目指していた。オレンジ色に輝くターロンⅣの軌道上を移動するオルフェオンは、船内に巨大な実験施設があり、ターロンⅣに存在する原生生物を中に入れ、フェイゾンを注入することで、凶暴化させる実験を行っている。ここから冒険が始まるのだ。

生体実験も行われている

↑怪しいカプセルが立ち並ぶ船内。世にも恐ろしい実験が行われている

ウエポン　状況に応じて武器を使い分ける

サムスのビームは威力は低いが連射ができるパワービームと、溜めて発射できるチャージビームの2種類を装備。ミサイルはロックオンした敵を追尾し、攻撃力も高い。ボス戦などで力を発揮する。

ビーム

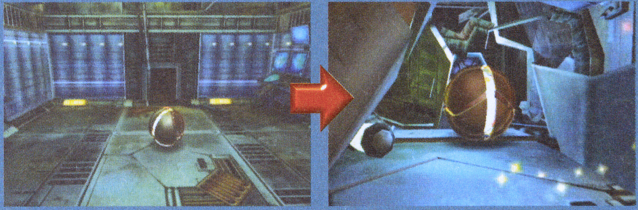
↑2種類のビームを使い分けて奥に進むのだ

ミサイル

↑威力は高いが弾数に限りがあるので注意

モーフボール　せまい場所への移動に利用

狭い場所を探索するときに使用。この状態からボムを発射することもでき、ボムの爆風を利用してボムジャンプすることも可能だ。このモーフボールはターロンⅣ内を探索していくうちに、スピードがアップしたり、特殊なレールに張り付くことができたりとパワーアップも可能だ。

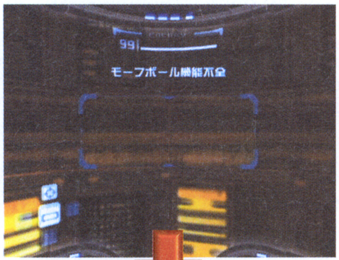


↑狭い場所でもコロコロ転がって通過　↑ボムを利用すればジャンプも可能

 ©2002,2003 Nintendo

オルフェオン脱出の際に使用できなくなるサムスの機能

オルフェオン内にいるパラサイトクイーンを倒すと、動力炉の内部に落下しその影響で爆発の危機にさらされる。制限時間内にオルフェオンから脱出を試みるサムスだが、船内で起こった爆発の影響を受け、これまで使えた機能のいくつかが使用不可能になってしまう。パワーダウンして使えなくなる機能は、バリアスーツ、チャージビーム、ミサイル、モーフボール、グラップリングビームの5種類。失った機能はターロンⅣで探索して取り戻すのだ。



➡次々に使用不可能になっていくサムスの機能。しばらくは最低限の装備での戦いを義務付けられる

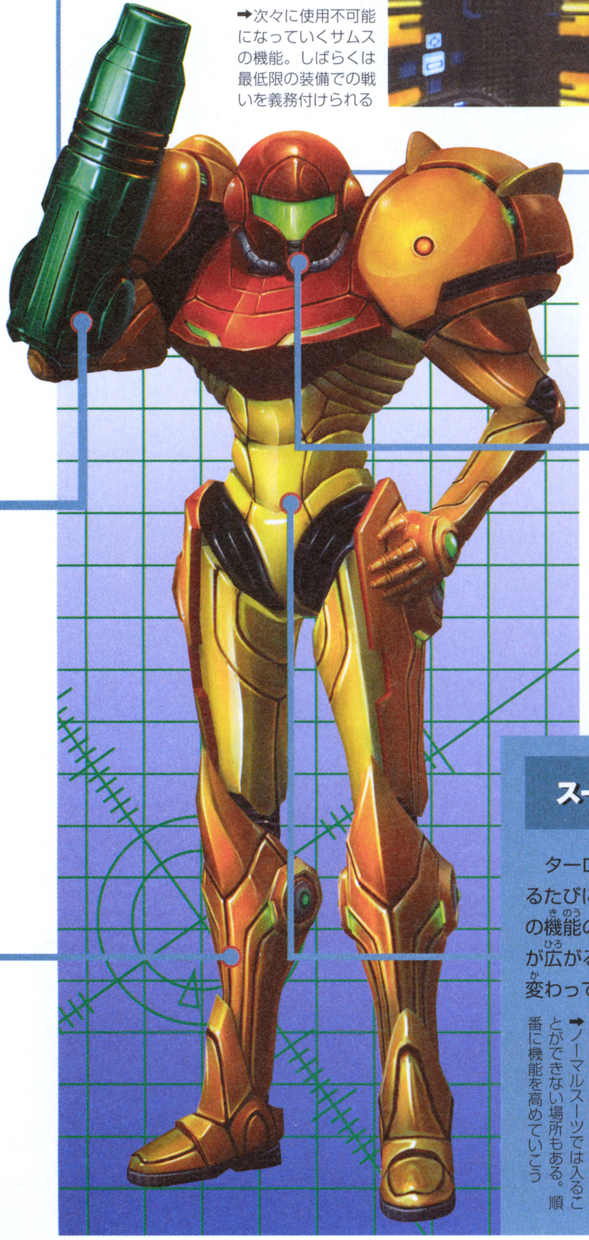
爆風でパワーダウン

⬅爆風によって、エレベーターに激突してしまうサムス。機能がドンドン低下していき、見た目もだいぶ変わってしまった

ターロンⅣでパワーアップするのだ

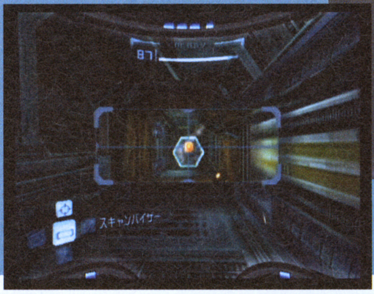
ノーマルスーツで冒険

バリアスーツからノーマルスーツにパワーダウンしてしまう。ノーマルスーツは熱による耐久性が低いので、マグマなどの溶岩地帯に入ることができない。ターロンⅣで溶岩地帯を探索するときは、バリアスーツを獲得してからということになる。



バイザー　隠れた情報をスキャニングして探索

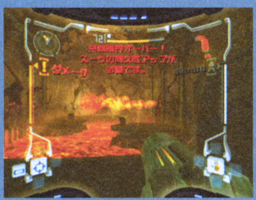
スキャンバイザーは、各所にある「スキャンポイント」でスキャンすることで、さまざまな情報を集めることができる。



⬆地道な探索がこのゲームの核となる。通路や背景だけでなく、敵をスキャンすればその生態や、弱点なども知ることができる。スイッチの操作も可能だ

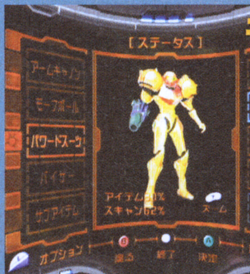
スーツ　スーツの能力によって耐久性がアップ！

ターロンⅣで新たなスーツを獲得するたびに、行動範囲が広がる。スーツの機能の向上によって、探索ポイントが広がるのだ。ビジュアルもドンドン変わっていくぞ。



➡ノーマルスーツでは入ることができない場所もある。順番に機能を高めていこう

モード選択画面で確認できる



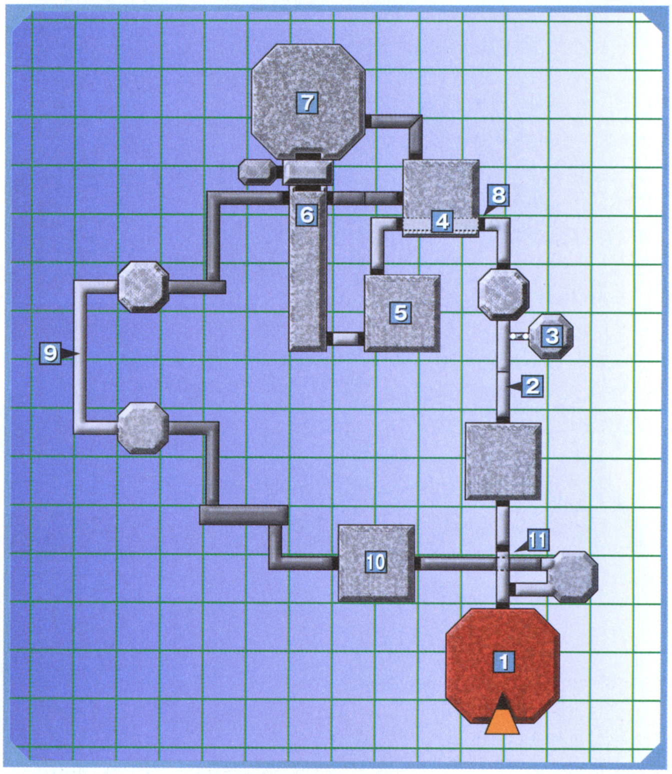
⬆メニュー画面でサムスの姿を確認。スーツの違いで、サムスの見た目も大きく変化する。だんだんカッコよくなるぞ！

爆発するオルフェオンから脱出しターロンⅣを目指せ！

宇宙海賊の調査に乗り出したサムスは、ターロンⅣ軌道上にいた調査艇オルフェオンに潜入することに。ここでは、画面内にサムスの行動に関してのヒントが表示され、操作を覚えるチュートリアル的な構成のステージになっている。あらゆるボタンを駆使して操作するサムスの動きや戦い方を、このオルフェオン内でマスターしよう。スキャンして情報を集めるのだ。

⬆サムスが操縦するスターシップでオルフェオンに乗り込む。気づかれないように着地だ

⬆ここからサムスの冒険がスタートする。情報を集めてオルヘェオン内に乗り込むのだ



1. バリアを解除してオルフェオン内へ

サムスの目の前に広がるバリア状のスクリーンは、赤く点灯しているライトをビームで撃つことで解除される。照準を合わせてからロックオンして、すべてのライトを破壊しよう。これで内部には入れるぞ。

ロックオンして ビームでスイッチを解除

⬆バリアを解除するスイッチは数箇所あり、すべて破壊しないといけない

2. チャージビームで障害物を破壊

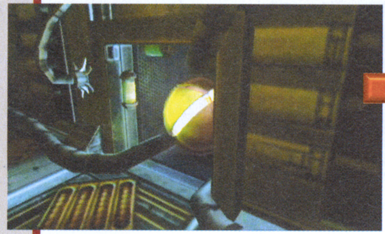
オルフェオン船内ではスキャンバイザーで情報を集め、機能を解除しながら進んでいくことになる。障害物が密集しているこの地点では、チャージビームで一気に破壊することで先に進めるようになる。

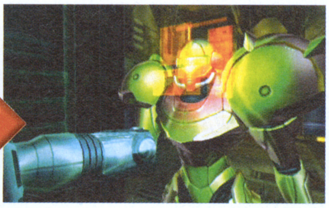
Aボタンでパワーを ためて発射

⬆Aボタンを押し続け、照準横のメーターがたまれば威力の高いビームが撃てる

3. モーフボールでマップステーションへ進入

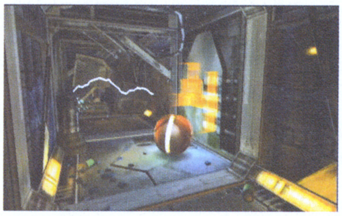
この通路に入ると、狭い通路を導くようなムービーが挿入される。ここではモーフボールを使って狭い通路に進入し、奥にあるマップステーションで船内マップをダウンロードするのだ。ダウンロードすることで、Zトリガーで全体マップを見ることができ、自分のいる位置や、全体の広さなどを確認することができるぞ。




⬅⬆特殊な装置にビームの銃口を差し込むことで、マップのダウンロードが可能

4. アーク放電をモーフボールで回避

「アーク放電に注意」と画面に表示されるこの通路では、モーフボールを使ってすり抜けることで、ノーダメージで通過できる。ただし放電しているときだとダメージを受けてしまうので、タイミングを計ろう。


⬅狭い通路だけでなく、入りにくい場所でも活躍する

5. バイザースキャンでログブックに記録

この部屋ではさまざまな情報をバイザーでスキャンできるのだが、重要な情報となるものはスキャンポイントが赤く表示され、システム画面で確認できる「ログブック」に追加されるものもある。このステージはあとで戻ることが不可能なので、ここでしか入手できないログブック情報は押さえよう。

宇宙海賊情報もスキャン

ログブックを完成させる

ログブックのスキャン率が高いほどおまけ映像を見ることができる。100%になると…!?

6. モーフボールでホログラムに近づく

この部屋のロック解除には、通常のスキャンやビームによるドアの開閉ではなく、モーフボール状態でホログラムに近づくことで、目の前のゲートが開く。敵がいる場合は倒してしまってからロックを解除しよう。

➡宇宙海賊や、オートで攻撃してくる装置もある

⬆これまでのホログラムとは違い、モーフボールをかたどったような形状をしている。サムス自身がモーフボールとなり、このホログラムに近づくことでゲートが解除されるのだ

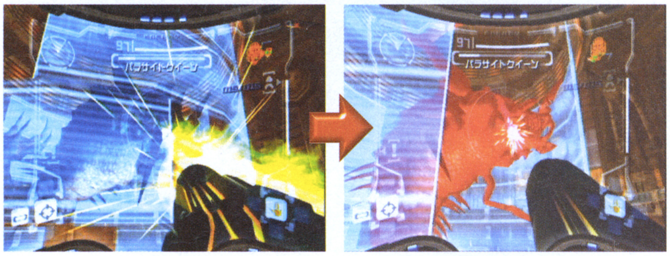
7. ボスの攻撃はサイドステップでかわせ

宇宙船の動力源となる動力炉には、巨大なパラサイトクイーンが待ち受けている。スキャンで弱点を見つけ、口元にロックオンしたらそのままBボタンで左右にサイドステップして、攻撃のタイミングを図ろう。

パラサイトクイーン戦

スキャンで弱点を知る

ボスクラスの敵と戦うときは、時間はかかるがスキャンして情報を集めたほうがよい。ログブックの完成には当然必要なことなのだが、何よりもそのボスの弱点がわかるのがポイント。初めて戦うときなどは、どこから攻撃していいかわからないことが多い。



⬆パラサイトクイーンの周りにはバリアが回転しており、止まった瞬間しか攻撃することができない。サイドステップで攻撃をかわしつつ、バリアの空いたスペースにすばやく移動するのだ

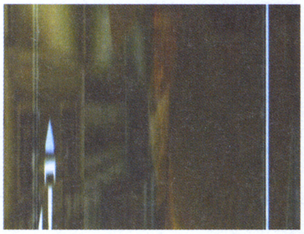
異常事態発生！すぐに脱出せよ

➡パラサイトクイーンを倒すと、動力炉に落ちた影響で宇宙船が爆発を起こす。ここからカウントダウンが発生し脱出するのだ

8. 破壊されたガレキから2階へ上がる

爆発により敵が一掃されるが、パッと見だとどこに行ってよいのかわからない。ここでは破壊されたガレキをつたって、フロアの2階部分に上がるのだ。もたもたしていると時間がドンドンなくなっていくぞ。この先はまだかなり長いのだ。

宇宙海賊も爆風で吹っ飛ぶ！

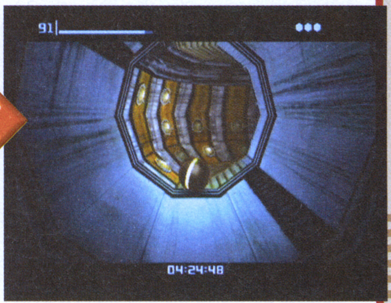


⬆ジャンプを駆使して1段ずつ上っていく。上のフロアにも宇宙海賊が潜んでいる

9. 入り組んだトンネル内はモーフボールで移動

パイプ状のトンネル内に入ったら、モーフボールに切り替えてコロコロと転がっていこう。この方が多少はスピードが早く、パラサイトによるダメージも最小限に抑えることができるぞ。ドア手前では素早くボールを解除だ。

⬆普通に歩くよりも、いくぶんスピードが速い。モーフボールで通路の流れを読みながらうまく操作していこう



10. グラップリングビームで反対側の扉へ

時間のない中で、天井にあるグラップリングポイントに「グラップリングビーム」を発射し、綱渡りの要領で反対側の扉へ渡っていく。ここではかつてサムスが倒した宿敵メタリドリーが登場するが、大きな羽を広げてターロンⅣへ飛び立つ。

⬅グラップリングポイントに照準を合わせてLトリガーを押しつづけるのだ

11. エレベーターに乗って脱出

出口まであとわずかというところで爆風に巻き込まれ、あらゆる機能を失ってしまう。とりあえず脱出するためには目の前にエレベーターに乗り、ゲートロックを解除しながら先に進むのだ。残り時間は残り少ないはずだ。

解除をお忘れなく！

出口直前の通路で開かない扉があるのだが、これはゲートロックが外れていないため。落ち着いてスキャンしてロックを解除しよう。

限られた時間内に脱出！

⬆脱出とほぼ同時にオルフェオンは大爆発！　宇宙船から脱出したサムスはスターシップに乗り込み、メタリドリーを追ってオレンジ色に輝くターロンⅣを目指すのだ

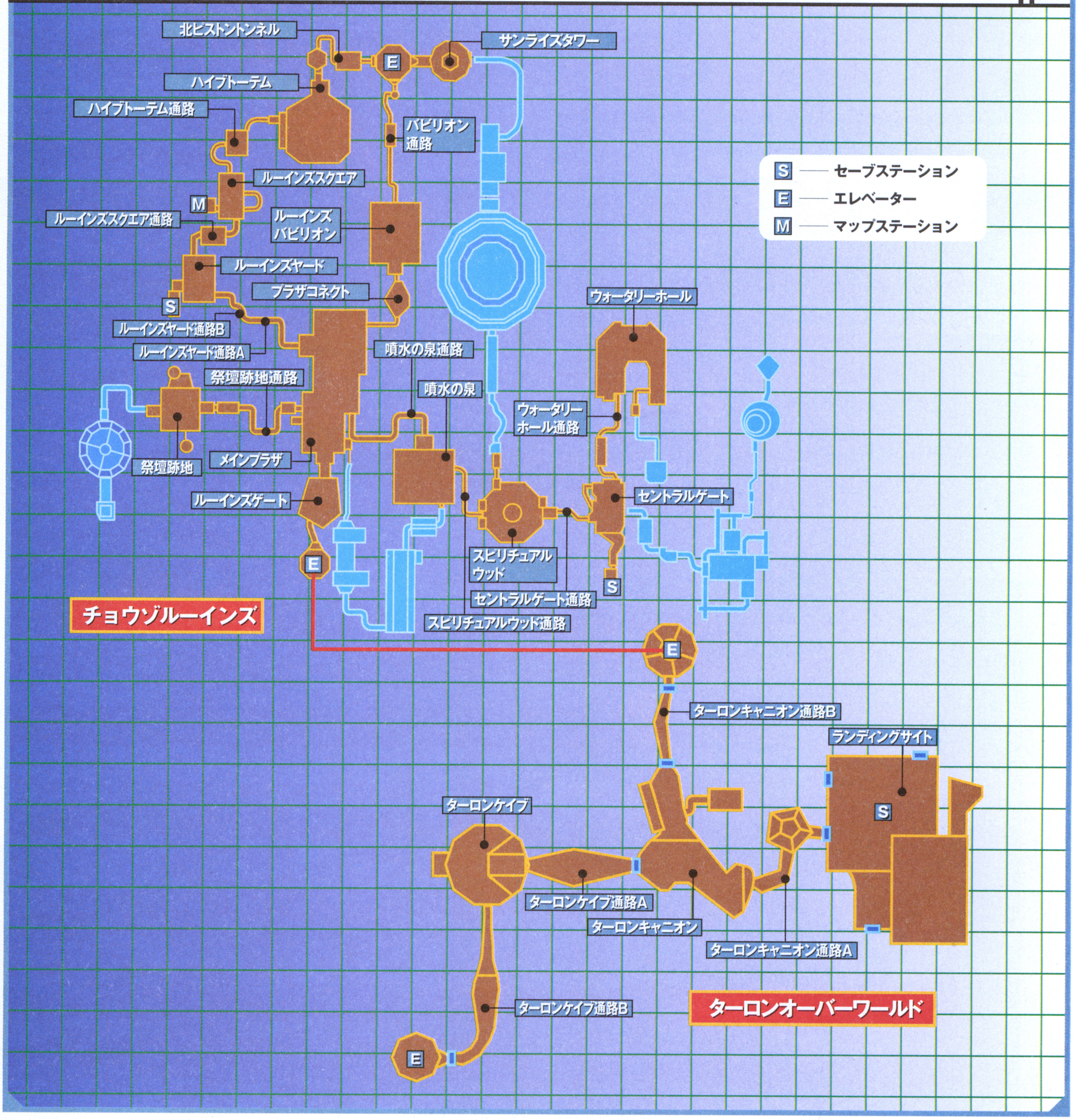
ターロンⅣでサムスの失われた能力をパワーアップさせよう

ターロンⅣに到着したサムスは、ターロンオーバーワールドの地に立つ。ここからは最初に入手できる「ミサイル」から「チャージビーム」を獲得するまでを攻略していくぞ。下のマップは今回攻略する範囲のマップを表している。オレンジ色のエリアは実際に行くことができる場所で、ブルーのエリアはチャージビーム獲得時点では行くことができない場所だ。ほとんど1本道で行くことができるので、迷うことも少ないはずだ。

2つのワールドを探索する

←2つのワールドを行き来することになる。このようなワールドがターロンⅣには5つ存在するぞ

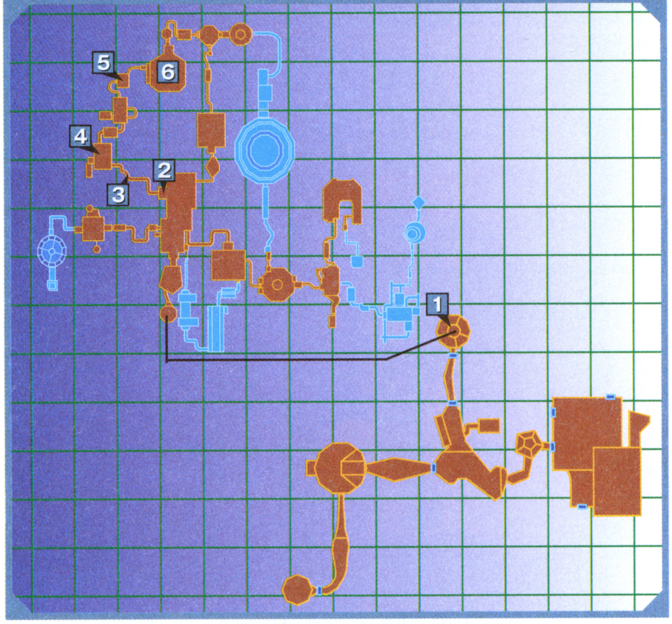
「チャージビーム」入手までの全体マップ



FIRST ITEM

ミサイルを入手

最初に入手できるミサイルはチョウゾルーインズに隠されている。ターロンオーバーワールドから、エレベーターで移動し遺跡の中を探索するのだ。ミサイルでしか通れないゲートも開くようになるぞ。



1. エレベーターでチョウゾルーインズへ

ターロンオーバーワールドのスタート地点となる、ランディングサイトにはゲートがいくつもあるのだが、実際に通れるのは1つのみ。通路を通った先にあるエレベーターを使用すれば、チョウゾルーインズへ行ける。

←↓行けるエリアは意外に狭い。ターロンオーバーワールドの探索はだいぶ後になってからとなる

行けるエリアはせまい

↑指示された目的地を頼りに、ターロンⅣを探索していくのだ

目的地を指示してくれる

サムスのアイテムの入手などで探索が一段落すると、次の目的地を指示してくれることがある。このように実際にマップ上に示されていないものは、マップステーションでダウンロードすることで、その道がハッキリする。

チェックポイント

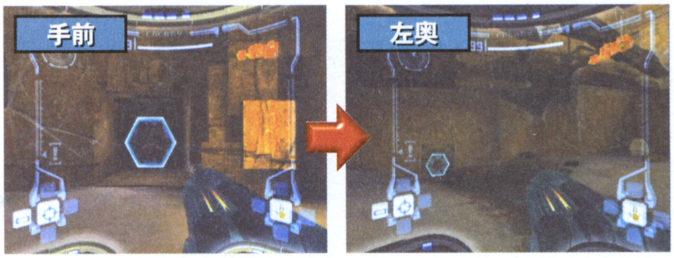
鳥人族の碑文をチェックしよう

鳥人族の碑文はスキャンすることでログブックに追加される。チョウゾの歴史や記録がこの碑文を読むことで明らかになる。ログブックスキャン率100%を目指すなら、この碑文は必ずチェックしよう。

←ユラユラゆれているようなグラフィックが碑文の特徴。よく探してみよう

2. 左奥のゲートから探索を開始

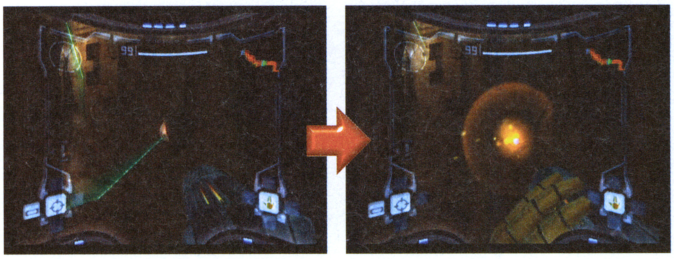
メインプラザに入ってすぐのゲートは、ミサイル入手後でないと入れないので左奥のゲートへと急げ。途中に登場するターロンビートルは、ビームの連射で素早く倒そう。一定の距離をおくと地面に潜ってしまうぞ。



↑手前のゲートはミサイルで破壊しないと開けることができないのだ。またあとでここに来よう

3. アイボールはビームで動きを止める

この通路にいるアイボールは侵入者が近づくとビームを発射する。このビームは有効な武器以外で攻撃すると、一定時間目を閉じるので、攻撃したらすかさず前に進もう。チャージビーム入手後は倒すことができるぞ。

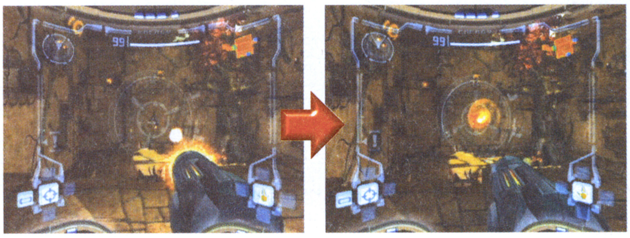


↑目を閉じている間に先を急ごう。しばらくするとまたビームを発射してくるぞ！

4. 体力がなければ奥の部屋で回復

ルーインズヤードにはセーブステーションがあるので、体力がなければ回復しておこう。ここで登場するターロンワスプはタイミングを見計らって突撃してくるので、素早くロックオンして攻撃だ。

←セーブができるし、体力も回復。ここを拠点に探索しよう



←集団で襲ってくるので、倒すスピードが重要に

5. ターロンブリンカの倒しすぎに注意

光を放って室内を飛び回るターロンブリンカは、倒してしまうと室内が暗くなり足元が見えなくなってしまう。特に攻撃を仕掛けてくるわけでなく、避ければ問題ないのでむやみに倒さないほうがいいだろう。ここまでくればミサイルのある部屋は、もう目前まで迫っているぞ。

↑もともと暗い遺跡の中だが、ターロンブリンカのおかげでかすかに室内の様子が認識できる

↑真っ暗になってしまうと、足場が見えなくなるので危険。酸の中に落ちる可能性も…

ミサイル入手で開くゲート

ミサイルで破壊して開くゲートは以下のようなもの。ミサイル入手後に開けることができるため、現時点では無視してしまおう。ミサイルはゲートを開けるためだけでなく、障害物の破壊にも効果を発揮する。

←メインプラザ手前のゲートや、遺跡内部でも発見できる

6. ハイブトーテムを倒しミサイル入手

ここでは中ボスクラスのハイブトーテムが登場する。ハイブトーテム自体は攻撃してこないのだが、ブラッドワスプを呼び込み、このワスプがいる間は弱点が表に出てこないので攻撃が不可能。ブラッドワスプを確実に倒していき、ターゲットとなる弱点が現れたら、ロックオンして攻撃だ。

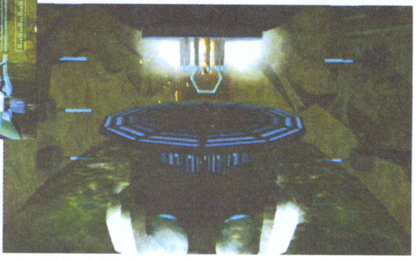
ブラッドワスプを攻撃後

ハイブトーテムを攻撃

↑ブラッドワスプは多数登場し、一気に突進してくるので酸の海に落ちないように注意。立ち位置を確保し、ひたすらロックオンしてワスプを蹴散らし、いなくなったらターゲットを破壊しよう

↑ブラッドワスプが全滅していないと、ハイブトーテムは攻撃不可能

ブラッドワスプ呼び出し中は弱点のポイントが出ない



3カ所のポイントをすべて破壊しよう

↑計3ヵ所の弱点をすべて破壊することで倒せる。奥にはミサイルがあるぞ

編コラム キミはGBA『メトロイドフュージョン』をクリアしたか？

1986年2月に発売されたディスクシステム。その約半年後に登場したFC版『メトロイド』は、当時小学生だった私はいろいろな意味でショックを受けた。「迷路のように入り組んだ広大なマップ」、子供ながらにこの広さに呆然とし、何度コントローラを投げ出したことか。

そんなFC版『メトロイド』が『メトロイドプライム』のおまけとして収録されている。しかしプレイするには条件があり、GBA『メトロイドフュージョン』をクリアしたデータと、GC-GBA接続ケーブルが必要だ。後は画面の指示に従って操作することで、あの『メトロイド』が蘇る！　約16年ぶりの挑戦。今度はクリアできるかな？（トランセル）

GC-GBA接続ケーブルを用意

↑『フュージョン』のクリアロムは、編集部の専属ライターさんに借りました…

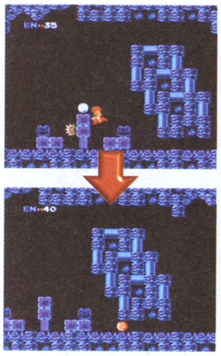
メニューに従い操作

↑「メトロイドフュージョン接続メニュー」から画面の指示に従って操作しよう

詳しくは取扱説明書を参考に！

メトロイド(1986年)

舞台は広大な惑星要塞。マザーブレインを倒し、制限時間内に基地から脱出するのが目的。クリアした時間によって見られる「おまけ画像」が当時話題となり「水着を着たサムス」を見るために、ブラウン管にかじりついたプレイヤーも多いはずだ。

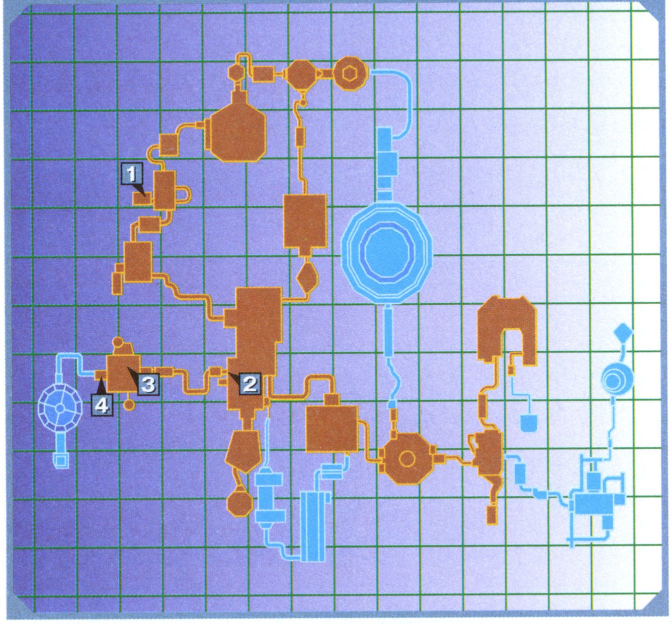


↑GCのコントローラでプレイする『メトロイド』もなかなか

 ©1986 Nintendo

NEXT ITEM モーフボールを入手

モーフボールまでの道のりは意外と短い。メインプラザで開けることのできなかった、手前のゲートをミサイルで破壊して中に入り、奥にいるジャイアントビートルを倒せばモーフボールが手に入る。



1. ミサイルでゲートを開けてマップをダウンロード

ルーインズスクエアにはミサイルでロック解除ができるゲートがあり、この中にはマップステーションがある。ここでマップをダウンロードすれば、チョウゾルーインズのマップが明らかになるぞ。これで行けなかった場所の内部もかなり理解できる。

←下の段に降りて入手したミサイルを使ってロックを解除

2. メインプラザでゲートをミサイルで開ける

ここも先ほどと同様に、メインプラザのゲートのロックを解除。この通路の奥にモーフボールがある。またここまで戻ってくる間に体力が減っているようなら、ルーインズヤードにあるセーブステーションで体力を回復しておくといいだろう。せっかく手に入れたミサイルやハイブトーテムを倒した苦労が水の泡とならないようにしたいところだ。

↑ゲートに当たるように照準を定めて発射。ロックが解除される

←入り口付近にいるスカラベは倒すとアイテムをいっぱい落とす

3. 多数のターロンビートルと対決

ここにはとにかく多くのターロンビートルが登場する。1カ所に立ち止まっていると突進の餌食となるので、ヒット&アウェイの要領で動きながらロックオンし、連射で倒してしまおう。ミサイルは温存するのだ。

↑やはりロックオン攻撃が基本。捕らえたらスピード勝負で一気に倒し、次のビートルを狙え

↑1ヵ所に固まっていると次々と突進が襲い掛かる。すべて倒せば更なる強敵が…

4. ジャイアントビートルを倒しモーフボール入手

ジャイアントビートルは、尻尾の部分に弱点があるのだが、なかなか現さない。そこでロックオンしたらサイドステップし、尻尾が見えるまで回って攻撃しよう。ミサイルで攻撃すると早く倒せるぞ！

サイドステップを利用

←サイドステップが有効な手段。場所を広く使うのが有効だ

一定の距離を保って攻撃

←近づきすぎると突進される。一定の距離を保つのがポイントとなる

チェックポイント モーフボールで通れるようになるもの

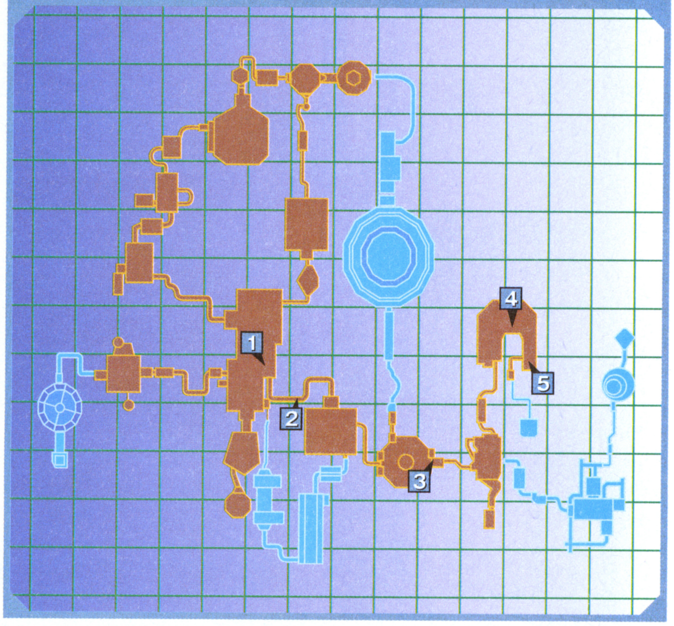
モーフボールで通れる場所も多いが、さらにボムを手に入れればさらに行ける所は多くなる。サンドストーンでふさがっている穴は、ボムを使うことで壊すことができるのだ。今はまだ関係ないので先を急げ。

←スキャンしてみると思ったより硬くないことがわかる。今は関係ないが…

今はまだ通れない

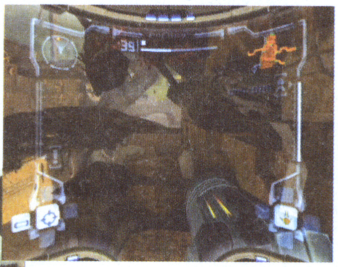
NEXT ITEM
チャージビームを入手

モーフボールを入手するとかなり行動範囲が広がる。メインプラザの上空にあるゲートも、奥が狭い通路になっていて通れなかったのだが、モーフボールを使用すれば新たな通路を探索できるようになる。



1. ジャンプを駆使してメインプラザ上空へ

ジャンプに慣れないと、最初は何度も落ちてしまうかも。またターロンワスプもただ倒すだけでなく、その巣であるワスプハイブをミサイルで破壊しておくことを勧める。



←ワスプハイブは見えた時点でねらいを定めて壊してしまおう。そうすればターロンワスプの攻撃を受けずにすむ

ブラッドワスプの巣はミサイルを使って破壊

2. モーフボールでスキ間に進入

木の根っこが入り込んでしまったような狭い通路はモーフボールで通過。どんどん奥に進むことができるので、一気に転がってしまおう。噴水の泉の前まで転がっていけば、スカラベによるダメージも少ない。

スルリと通り抜け！

←気持ちイイくらい転がってしまおう！ 多く使う機能の一つがモーフボール

3. 木を渡って奥のゲートへ

スピリチュアルウッドでは、さまざまなルートがありそうだが、実際にはグルッと回ることになるが、入って真正面のゲートにいくことになる。ここも下が酸なので、落下には十分注意してジャンプしていこう。

↑正面に次の足場がくるように調整してジャンプ

↑ほかにもゲートがあるが、ここしか行けない

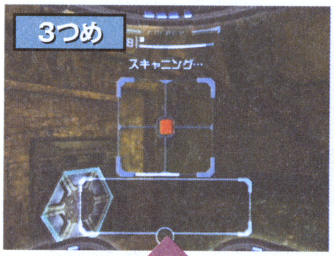
チェックポイント セントラルゲートにセーブステーションあり

セントラルゲートには入って右の通路奥に、セーブステーションがある。ここはチョウゾルーインズの内部では、拠点としやすいポイントなので、こまめに戻ってセーブするポイントとして使おう。

←ここまでの道のりが長かったので体力も使い果たしているはず。回復できるのがありがたい

4. ウォータリーホールで4つのシンボルを起動

4つのシンボルを起動させることで奥にあるゲートのロックが解除される仕組み。それぞれの場所は下の画面写真を参考にしてほしい。一番見つけにくいのは1番目のシンボルで、スネークウィードが邪魔をしている。



シンボル起動後にゲートのロックが解ける

4つシンボルをすべてスキャンすると、ゲートのロックが解除されるムービーが流れる。

ゲートをスキャン

←大きなゲートがついに開放されることに！

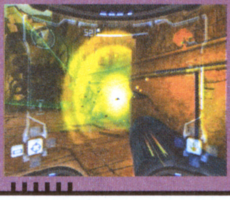
5. ゲートを開けてチャージビーム入手

ついにサムスのビームもチャージビームとなり、ため撃ちが可能になる。これで通常攻撃もパワーアップし、ボス戦でもミサイルがなくなったときに役立ってくれるはずだ。次なる探索を開始しよう。

←うなりをあげてパワーがたまっていくチャージビーム。頼もしい味方だ

チェックポイント アイボールはチャージビームで倒せ

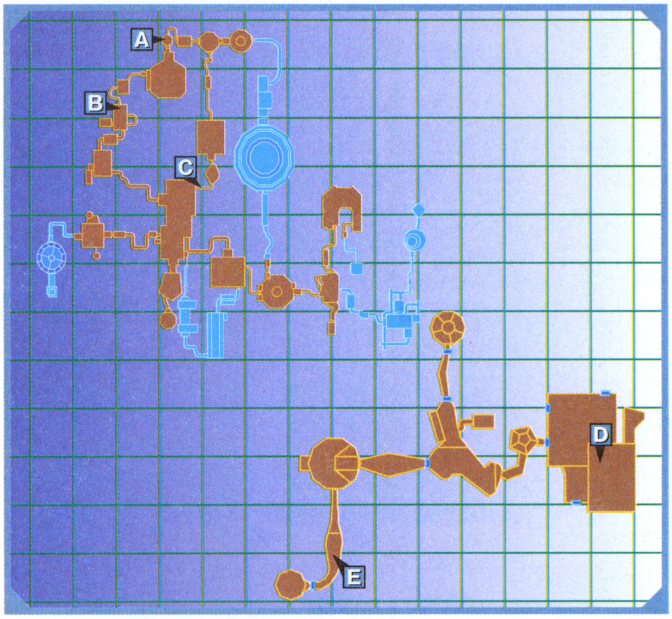
チャージビームを入手できれば、特殊なビームを放つアイボールも簡単に倒すことができるぞ。倒してしまえば、ビームの復活にビクビクすることなく、先に進むことができる。



←チャージビーム入手直後に出会うことになるアイボール。早速試してみよう

獲得した能力を使って隠されたアイテムを入手

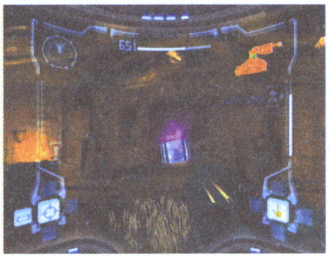
ここからはこれまで入手して身につけた機能を使って、手に入れられるミサイルやエネルギータンクを紹介していこう。ビックリするような場所に隠されていているので、マップと写真を頼りに探してみよう。



A エネルギー ミサイルでゲートを破壊する

ハイブトーテムを倒した直後にある目の前のゲートをミサイルを使ってロックを解除すると、奥の部屋にエネルギータンクがある。これで多少、余裕を持って探索することが可能になるぞ。最大何個まで見つけられるかな？

↑ミサイルランチャー入手後、すぐに使用することになる。ゲートの奥には何があるのか？



↑エネルギータンク入手で、ギリギリだった体力も少し回復。100の体力増加となる

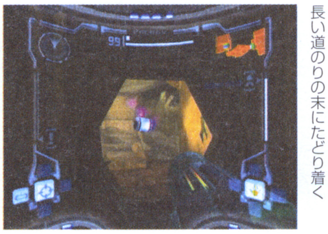
B ミサイル ミサイルで崩れた石を破壊

見るからに壊せそうな石の塊。案の定、ミサイルを発射してみたら簡単に壊すことができ、奥からミサイルが見つかった。これで最大の弾数が3発増えるのだ。モーフボールを入手しに行く途中にあるので、ついでに拾っていくのがいいだろう。

←一見、見落としてしまいそうな場所だが、じっくり探索していくのが『メトロイド』の基本

C エネルギー モーフボールで反対側の通路へ

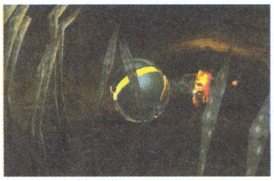
モーフボールを入手後、細い通路を通っていき、さまざまな仕掛けを通って行った先には、メインプラザの上空にある入口にたどり着く。ここには2つ目となるエネルギータンクが置いてあるぞ！



←さまざまな仕掛けを通過して、長い道のりの末にたどり着く

D ミサイル モーフボールで岩のスキ間に進入

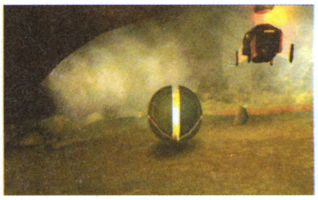
場所はターロンオーバーワールドでスタート地点となるスターシップの近くに位置する。小さな岩を破壊し、そこでできた通路をモーフボールで奥に進んでいくとミサイルを発見することができる。チョット見つけにくい。



←岩の破壊と、モーフボールの2段階の作業が必要になってくる

E ミサイル 橋の下をモーフボールで通る

場所はターロンオーバーワールドのターロンケイブ通路。霧がかったような場所で視界が悪いのだが、モーフボールで探索すると、岩の橋のような物の下にミサイルを発見することができる。まずは橋を見つけよう。



←↑ここまでで3種類のミサイルが発見できるので、計9発のミサイルがプラスされ最大段数がアップ！ バリバリ使えるぞ

アイテム回収の㊙テク&中盤の探索を詳細サポート!

METROID FUSION
メトロイドフュージョン

セクター3以降のB.S.L探索を詳細ルートで完全攻略。スピードブースターが可能にするアイテム入手テクニックも解禁!

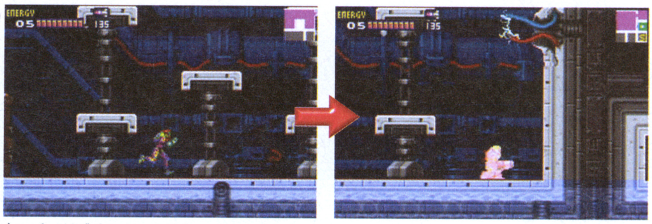
完全分析ルート攻略

GBアドバンス	
タイトル	メトロイド フュージョン
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	GC−GBAケーブル対応

スピードブースターの隠された力「シャインスパーク」を駆使せよ!

セクター4のボス「イシュタル」を倒すと取り戻せるスピードブースターの能力。この能力には超高速でダッシュする以外に、シャインスパークというテクニックに発展させることができる。シャインスパークは無敵状態のまま、障害物にぶつかるまで一直線に飛行する技。これを利用すれば、普通では届かない場所にあるスピードブースターブロックを壊すことができるぞ!

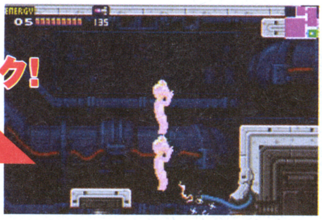
十字ボタン下でブースターのパワーをチャージ!!



↑スピードブースターを発動させた状態で、十字ボタンの下を押してパワーをチャージする

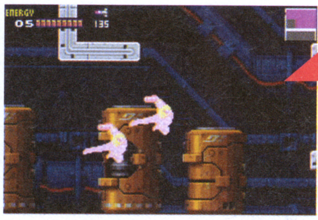
パワーチャージ後は3方向にシャインスパーク!

真上へ　Aボタン



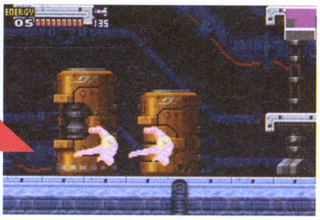
→パワーチャージ後、効果が切れる前にAボタンを押せば、真上にシャインスパーク!

斜め上へ　A→Lボタン



←パワーチャージ後、Aボタンを押してからすぐにLボタンを押せば、斜め上に飛べる

横へ　A→十字ボタン左右

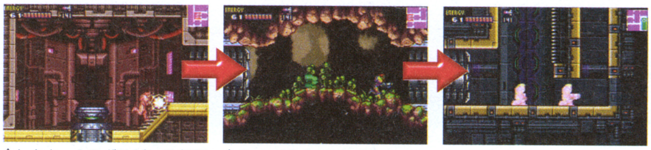


→Aボタンを押してから十字ボタンの左右を押せば、押した方向へ真横に飛行する!

斜面を利用するパワー継続テクニックを活用

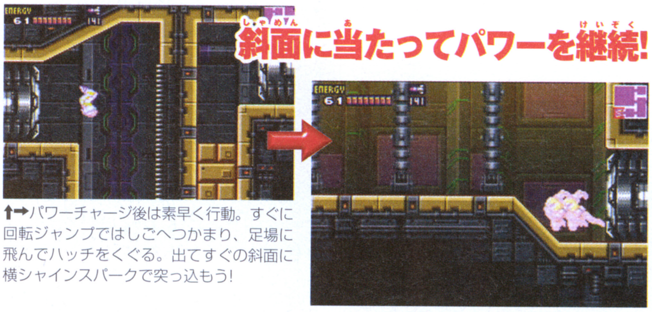
パワーチャージの効果は約5秒間で切れるが、斜面を利用すればスピードブースターの発動を継続させて再チャージできる。やり方は、パワーチャージ後に斜面に向かって横にジャンプするだけ。そのまま進行方向の十字ボタンを押しっぱなしにすれば、再びダッシュ状態となって再チャージが可能だ。以下にパワー継続を利用したアイテムの入手法を紹介しよう。

セクター1セーブルームからパワーチャージを実行!



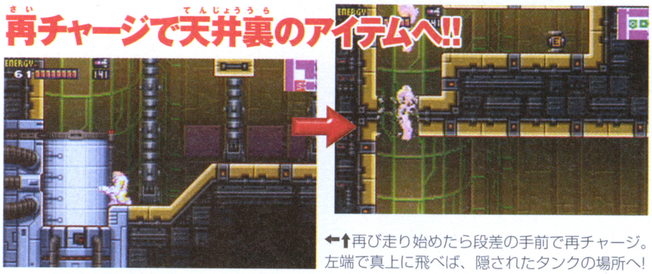
↑セクター1のボスがいる部屋の下。左端から右へダッシュ　↑チャージビームなどでナードを倒し、ダッシュのまま右へ　↑次の通路でブースターが発動する。ここでパワーをチャージ

斜面に当たってパワーを継続!



↑→パワーチャージ後は素早く行動。すぐに回転ジャンプではしごへつかまり、足場に飛んでハッチをくぐる。出てすぐの斜面に横シャインスパークで突っ込もう!

再チャージで天井裏のアイテムへ!!



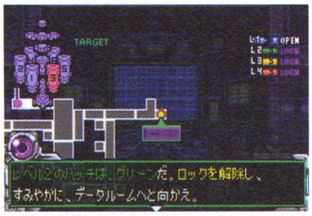
←↑再び走り始めたら段差の手前で再チャージ。左端で真上に飛べば、隠されたタンクの場所へ!

 ©2002,2003 Nintendo

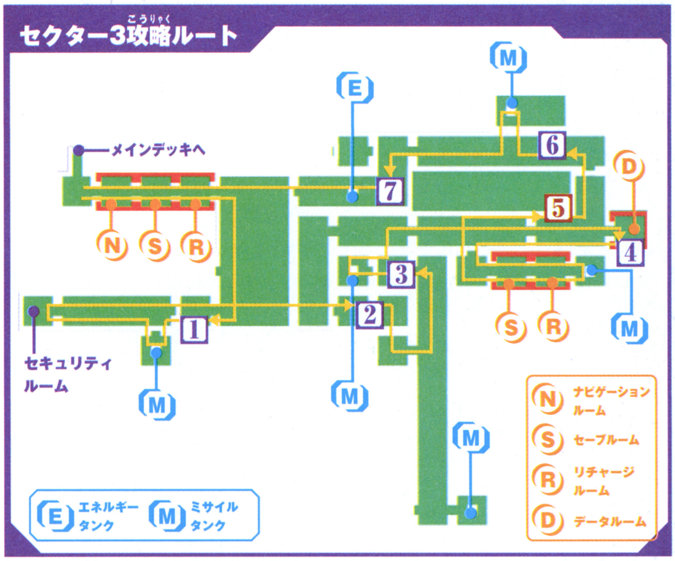
セクター3 PYR

スーパーミサイルを手に入れろ！

メインデッキ、セクター1～2、セクター4と任務を遂行してくると次はセクター3。ここではスーパーミサイルデータをダウンロードするのが目的となる。先にレベル2ハッチ（緑）のセキュリティを解除してから、データルームを目指すのだ。

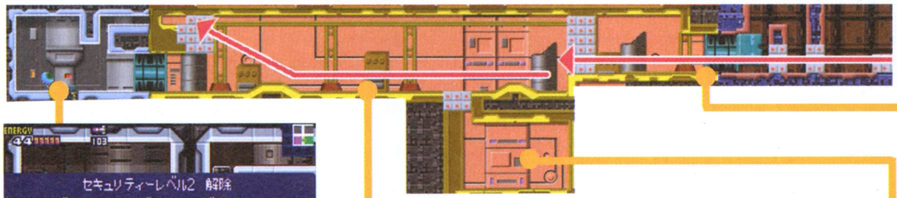


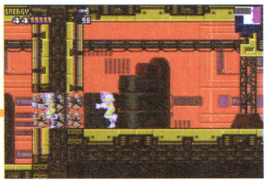
←まずはレベル2ハッチのセキュリティ解除が優先だ



1 セキュリティルームを目指せ　入手アイテム　M×1

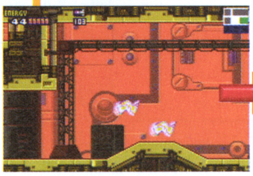
セキュリティルームは縦長の大きな部屋の左下のハッチから、まっすぐ左へ進んだ突き当たりにある。ここへは通路をふさぐカベを、スピードブースターで突き破っていけばたどり着けるぞ。通路の途中にある隠し部屋にミサイルタンクがあるので回収していこう。セキュリティルームのコンピュータを操作すれば、緑のレベル2ハッチを開けるようになる。

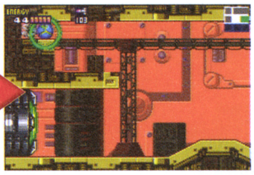



←縦長の部屋の一番下のカベを壊して道を作り、そこから左へ走ってカベを破る

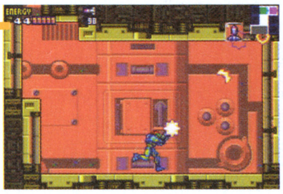
↓地面をビームで壊して隠し部屋へ。右上の天井にミサイルタンクが隠されている

↑部屋に着いたらコンピュータを操作。帰りはこの部屋から右へダッシュしていこう

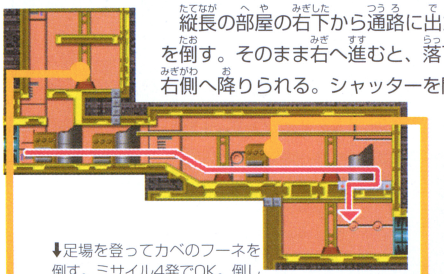




←カベ際からダッシュ。ブースターが発動したら、ジャンプしてハッチ上のブロックに飛び込む。あとはボムで穴を空けて左の部屋へ

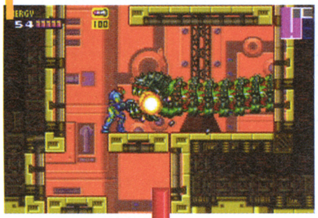


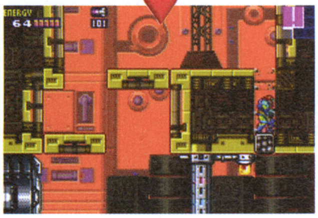
2 スピードブースターで床を壊す　入手アイテム　なし

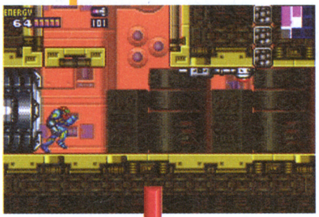


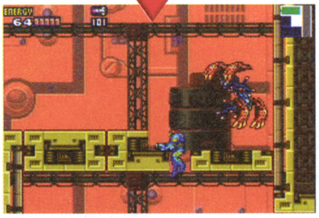
縦長の部屋の右下から通路に出たら、足場を登ってフーネを倒す。そのまま右へ進むと、落下ブロックでシャッターの右側へ降りられる。シャッターを開けて左端から右へダッシュすれば、右の通路でブースターが発動して床を壊せる。壊したら左に歩き、落下ブロックで下の部屋に降りよう。

↓足場を登ってカベのフーネを倒す。ミサイル4発でOK。倒したら右に歩き、落下ブロックでシャッターの右側へ降りる



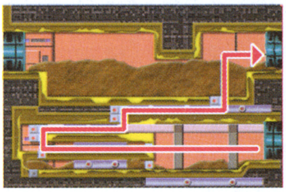





↑シャッターを開けて左端からダッシュ。床を壊してすぐ左に歩けばゲルーダをかわせる

3 ブロックを壊してパイプを進め　入手アイテム　M×1

縦長の通路に出たらフーネに注意してはしごを登り、左のハッチからパイプの通った部屋に出よう。ここではブロックをボムで壊しつつ、右の矢印のルートで上の通路に上がればいい。パイプの道の途中でミサイルタンクを1つ入手できるぞ。



4 スーパーミサイルを入手　入手アイテム　M×1

データルームでスーパーミサイルデータを入手。すると地響きが起こり、左通路の地面に穴が空く。そこから降りて進めばミサイルタンクが取れる。ふさがったハッチまで戻ると再び地響きが。右に進んでボスと対決だ。

←データルームでスーパーミサイルデータをダウンロードしたら、左に進んで地面の穴を降りよう

←穴から右の突き当りの部屋でミサイルタンクを入手

←穴を登って左端へ進むと地響きが。右へ進もう

5 BOSS ボクス　入手潜在能力　なし

天井のはしごから中心部へミサイル攻撃!

データルームの前まで戻るとボクスが出現。すぐに天井のはしごにつかまろう。ボクスは中心部が弱点。そこへはしごからミサイルを撃ち込むとダメージを与えられる。攻撃すると爆弾を発射するので、ミサイルを2～3発撃ったらすぐに離れる。爆弾をかわしたら再び攻撃だ。

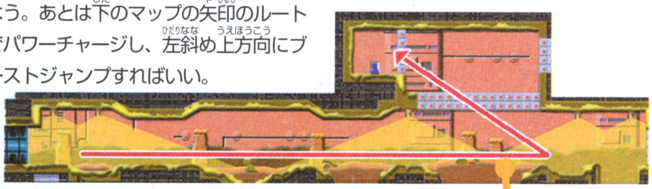
⬆ボクスがジャンプしたら、すぐに真上に移動して中心部へミサイルを2～3発発射!

⬇攻撃後、すぐに中心部から4ブロック分の位置まで離れて爆弾を回避。これを繰り返す

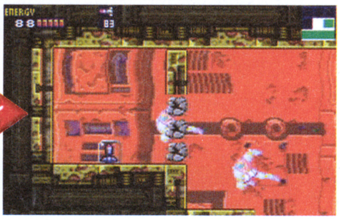
6 シャインスパークでミサイル入手　入手アイテム　Ⓜ×1

ボクスを撃退すると天井を突き破って逃げ去っていく。降ってきた天井の残骸が足場になるので、そこを登って上の通路へ出よう。この通路からさらに上の部屋にミサイルタンクがある。これは冒頭で紹介したブーストジャンプを使って入手できるぞ。まず、あらかじめ通路にいるゲルーダとサイドホッパーを全滅させよう。あとは下のマップの矢印のルートでパワーチャージし、左斜め上方向にブーストジャンプすればいい。

⬆残骸から上の足場へと登っていこう



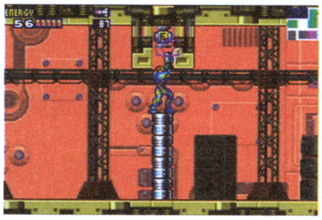
⬆通路の敵を全滅させたら左から右へダッシュし、ここでブースターのパワーをチャージ



⬆左を向いてA→Lボタンと押せば、天井とカベを突き破ってミサイルタンクの場所へ

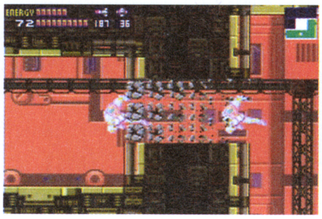
7 エネルギータンクを取って戻る　入手アイテム　Ⓔ×1

ここにあるエネルギータンクは、下の部屋からスティックを使って回収できる。または、右上の通路から横シャインスパークし、カベを破って取りにいく方法もある。下から取るときは、スティックを出す前にサイドホッパーを倒しておこう。入手したら左に進んでナビゲーションルームまで戻ろう。



⬆地面でボムを使ってスティックを出し、上に乗って天井を爆破してからビームで撃つ

⬇右の通路から左へブーストジャンプする。中に入ったら地面を撃てばタンクが取れる

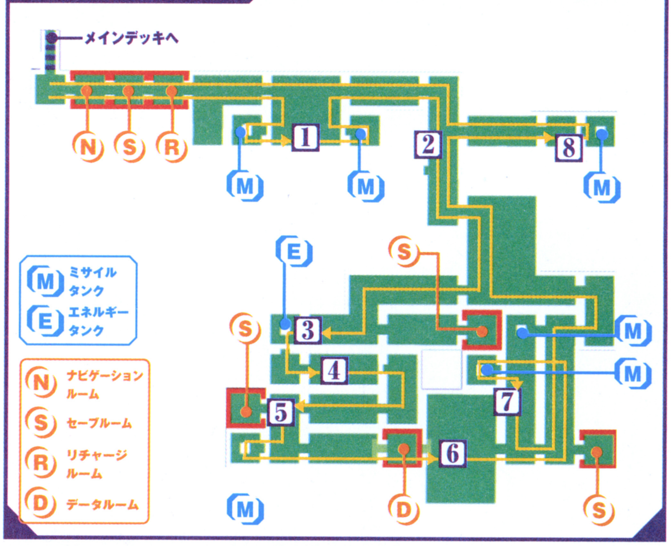


セクター6　NOC

バリアスーツでパワーアップ

セクター3のナビゲーションルームに戻ると、銀河連邦はサムスを支援する新たなデータを完成。そのバリアスーツのデータを、セクター6でダウンロードするよう指示される。セクター6は視界が悪いため、敵の出現に注意して進もう。とくに吸収するとダメージを受けてしまうコールドXは要注意だ。また、ここではベストコンディションのサムスに擬態したX、通称SA-Xも出現。気づかれずに切り抜けることがポイントとなる。

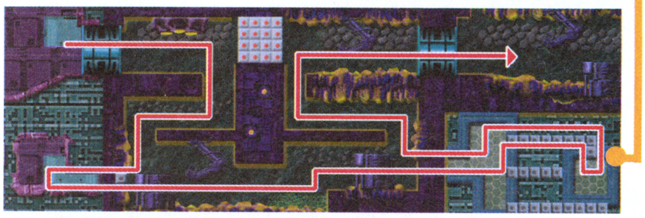
セクター6攻略ルート



1 左右のカベに見えないスキマ　入手アイテム　Ⓜ×1 Ⓔ×1

正方形の部屋の左下と右下には、ボムで穴を空けることができる。穴を抜けた先にミサイルタンク、エネルギータンクがあるので回収していこう。右下の部屋では、ボムでスキマを作ればタンクにたどり着ける。

➡カベの上段をボムで壊し、タンクの真上でボム



2 コールドXはビームで撃て!　入手アイテム　なし

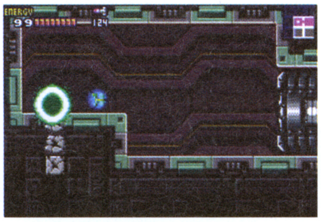
正方形の部屋から先はコールドXが出現する。姿が見えたらビームを撃って動きを止めていこう。カギ型の横通路に入ったら、斜め撃ちでコールドXを撃ちながら左へダッシュし、ブースターを発動させてカベを破ろう。

⬆左方面の通路に入ったら斜め撃ちで走る

⬇スピードブースターでカベを突き破ろう

3 タンクを取って下の部屋へ　入手アイテム　E ×1

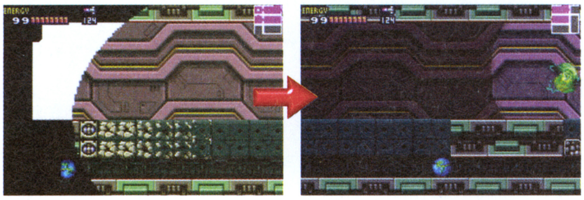
スピードブースターでカベを破って降りると、すぐ右がセーブルームなので利用しておくといい。そこから左へ進めば、突き当たりの部屋でエネルギータンクが取れる。入手後、タンクがあった場所から1ブロック左の地面でボムを使おう。するとスキマができ、下の通路に降りられるようになる。


⬆エネルギータンクがあった場所のすぐ左を爆破。スキマを降りて右のハッチへ進もう

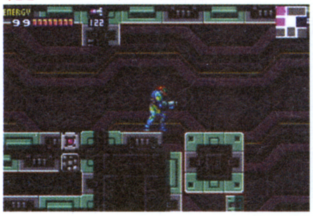
4 SA−Xに気づかれずに行動　入手アイテム　なし

右へ進むとカベで行き止まりだが、ボムで床を壊してスキマに入ろう。そのまま左端まで戻るとSA−Xが出現する。SA−Xはパワーボムでカベを爆破し、下段に降りてハッチへ進む。左端でパワーボムの爆風をかわし、SA−Xのビームの発射音が聞こえてしばらくしてから、下段に降りよう。

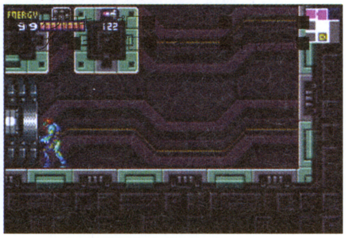
⬆右端の床をボムで壊してスキマへ。スキマを通って左端まで戻るとSA−Xが出現する


⬅左端で待ってパワーボムの爆風をかわそう。すぐに右へ進んでもいいが、スキマから出ないこと

落とし穴に注意!!


⬆ここに落下ブロックが！　SA−Xがいるうちに落ちると命取りになるので注意！

やり過ごしてからハッチへ!


⬆SA−Xがハッチをくぐったら下へ降りて進もう

5 ブロックを壊して隠し部屋へ　入手アイテム　M ×1

セーブルーム前の床をビームで壊して下へ降りよう。ここでは右のマップで●の場所にコールドXが潜んでいるので注意。隠れ場所を壊すと襲われるので、それ以外のブロックをビームで壊して進もう。

また、この通路から左の隠し部屋にはミサイルタンクがある。隠し部屋へは、左下のカベをしゃがんで撃てば、コールドXを出さずに侵入できる。

⬆左下のカベをしゃがんで撃ってスキマを作る。立って撃つとコールドXが出るぞ！

⬅あらかじめゾソロを倒した後、天井左端を爆破してタンクを出現させる

6 BOSS　バリアコアX　入手潜在能力　バリアスーツ

チャージビームで本体を撃て!

データルームに着くとコアXがコンピュータを破壊して逃げ去る。あとを追って右へ進むと、バリアコアXと戦闘になるぞ。バリアコアXは周りに球体を回転させてミサイルを弾くので、チャージビームで本体を撃とう。倒してコアXになったら、ミサイル攻撃に切り替えよう。

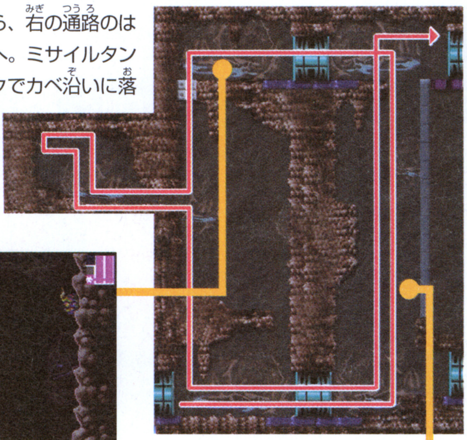
⬆コアXがデータをダウンロードしている。突っ込むとダメージを受けるので注意しよう

⬆本体を狙ってチャージビームを撃つと、周りの球体を壊わしつつヒットさせられる

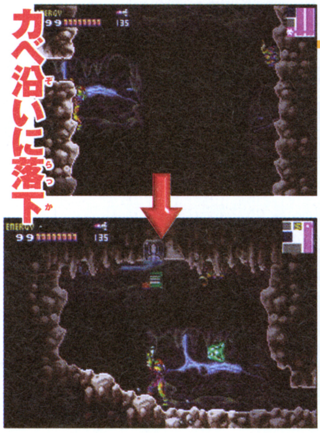
⬇コアXになったら、体当たりをジャンプでかわしつつ、ミサイルで攻撃だ！

7 並列通路のタンクを回収　入手アイテム　M ×2

並んだ縦通路に出たら、右の通路のはしごを登って左の通路へ。ミサイルタンクを取り、落下ブロックでカベ沿いに落ちれば、途中のスキマに入って隠し部屋のミサイルタンクも取りにいける。



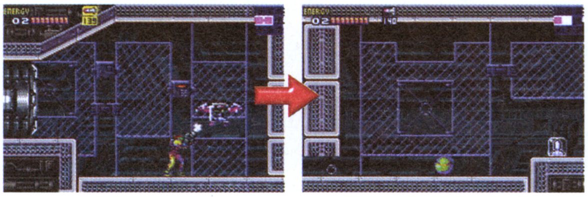
カベ沿いに落下


⬆カベ沿いに落ちればスキマにつかまれる。部屋に入ったらゾソロを倒し、天井を撃とう

⬆はしごを登って上から左の通路へ。バリアスーツ入手後なので、コールドXは怖くない

8 本物のミサイルタンクは奥に　入手アイテム　M ×1

戻る途中にマップ右上の通路でミサイルタンクを回収。ここは手前にあるタンクは敵。本物のタンクはカベを壊して進んだ先だ。

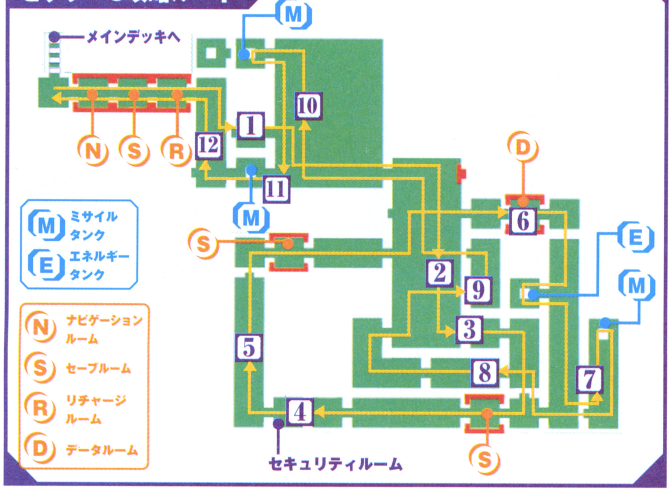

⬅手前のタンクは敵が化けているのでミサイルで倒そう。右のカベをボムで壊して奥に進めば、本物のタンクがある

セクター5 ARC

アイスミサイルデータを受け取る

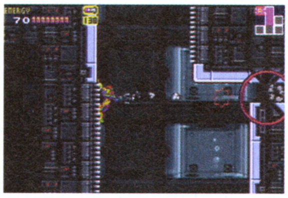
バリアスーツを入手してナビゲーションルームに戻ると、セクター5へ向かう指示が出る。今度はアイスミサイルデータをダウンロードするのだ。セクター5ではセクター3のときのように、レベル3ハッチ（黄）の解除後、データルームを目指すことになる。アイスミサイルを入手すれば、敵を凍らせて動きを止め、足場代わりに使うことができるようになるぞ。

セクター5攻略ルート



1 抜け道の入口はミサイルで開く　入手アイテム　なし

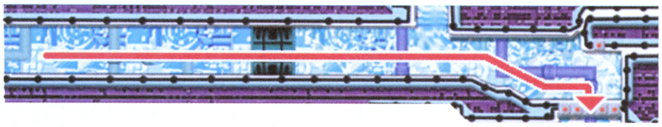
ナビゲーションルームから右の縦通路へ進もう。下は黄色いハッチになっていて先へ進めないが、通路の途中に抜け道が隠されている。左のカベのはしごからミサイルを撃って抜け道の入口を開こう。



➡左のはしごの一番上で右へミサイルを撃とう

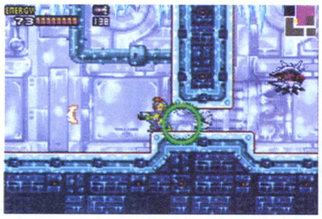
2 左の部屋からダッシュせよ！　入手アイテム　なし

マップ中央の縦長の部屋では、スピードブースターを利用して部屋の下側に降りる。ブースターを発動させるための滑走路は縦長の部屋の中央左の通路。ジーラを全滅させてから、下の矢印のルートでダッシュすればOKだ。



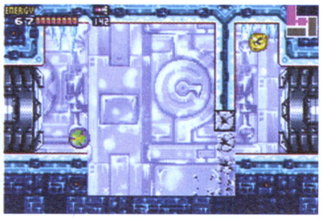
3 ボムで道を切り開け！　入手アイテム　なし

縦長の部屋の下に来たら、カベのスキマを埋めるブロックをボムで壊して右へ進もう。次の通路ではウェーバーをカベにめり込ませ、カベ越しにビームを撃って全滅させる。それからカベをボムで壊せば安全に通過できる。



⬆敵に注意しつつ、スキマのブロックを壊そう

⬇通路ではウェーバーを全滅させてカベを爆破



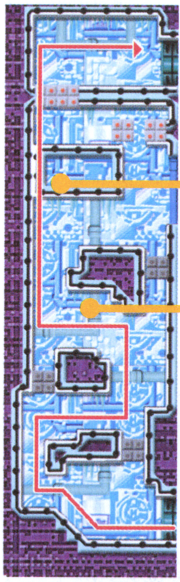
4 レベル3のセキュリティを解除　入手アイテム　なし

縦通路の床をビームで壊し、そこから降りてまっすぐ左へ進めばセキュリティルームにたどり着ける。コンピュータを操作し、レベル3ハッチのロックを解除しよう。これで黄色いハッチが開くようになるぞ。

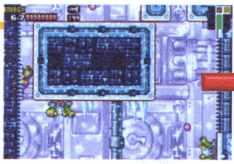
⬆縦長の部屋から右にある縦通路。真ん中の床をビームで壊して下に降りよう

⬇セキュリティルームのコンピュータを操作して、レベル3ハッチのロックを解除する

5 ジーラを倒しつつ登れ　入手アイテム　なし



レベル3ハッチのセキュリティを解除したら、左の縦通路に出て登っていこう。ここは中段まで登ってから左のカベを爆破し、最上部まで続くはしごを出現させるのがポイント。はしごを登っていけば、途中のジーラや落下ブロックを気にせず、楽に上までたどり着ける。



⬆足場にいるジーラの弾を警戒しつつ登っていこう

⬆はしごを登りきったら、右のハッチからデータルームを目指そう

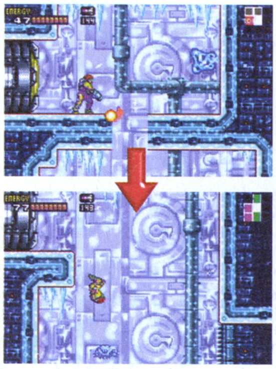
⬆ジーラに注意しつつ、ボールジャンプでカベ際にボムを設置

⬆爆破するとはしごが出現。降ってくるジーラを待ってから登ろう

6 アイスミサイルを取って右へ　入手アイテム　E×1

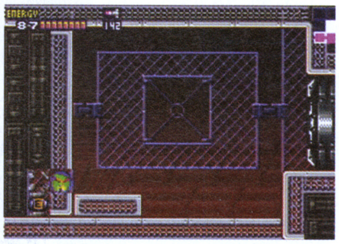
データルームに着いたらアイスミサイルデータをダウンロード。これでミサイルで敵を凍らせられる。入手したら右のハッチへ進み、床をビームで壊して下に降りる。落ちる途中にカベのはしごにつかまり、リッパを凍らせて踏み台にし、左のハッチへ進もう。部屋でエネルギータンクを入手できる。

⬆データルーム。アイスミサイルデータをダウンロードできるのだ



➡床を壊して降りたら、カベのはしごからアイスミサイルでリッパを凍らせ、踏み台にして左のハッチへ

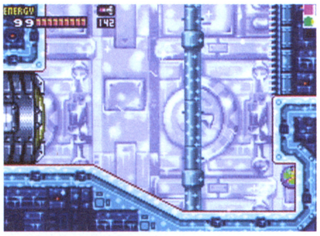
見えているタンクは敵！



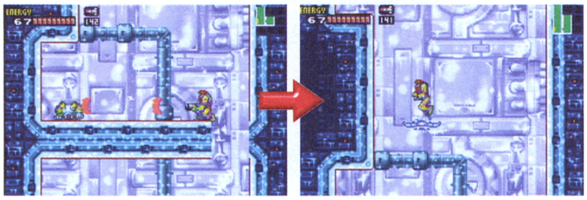
⬆初めに見えているのは敵。左下をボムで爆破すると、本物のエネルギータンクが出現する

7 擬態連鎖+アイスで登れ！ 入手アイテム Ⓜ×1

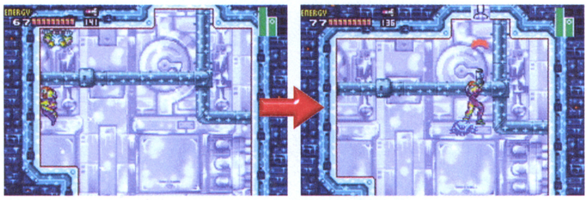
リッパのいる縦通路を一番下まで落下したら、右下のスキマからモーフボールで隠し通路に入ろう。ここでは通路の下と上にいるジーラを倒して別の敵に擬態させ、それらを凍らせて足場にすることで、ミサイルタンクが入手できる。下のジーラはチュートに、上のジーラはリッパに擬態させるのだ。


⬆ボールジャンプで見えないスキマに入れる

ジーラからチュートに！

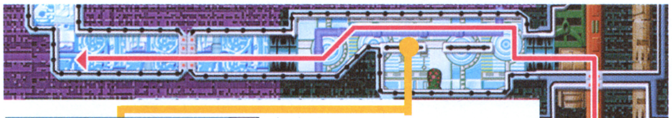

⬆足場のジーラを倒し、Xをチュートに擬態させる。これを凍らせて踏み台にして登る

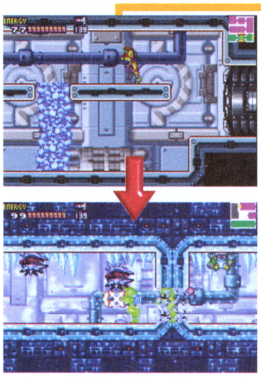
ジーラからリッパに！


⬆天井のジーラを倒すとリッパに擬態。中央やや右で凍らせ、天井のタンクを取ろう

8 カーゴを凍らせて足場にする 入手アイテム なし

マップ下のセーブルーム右の縦通路に戻ったら、カーゴを凍らせて上段に登り、左のハッチへ。ここから先はスピードブースターで突っ切る。あらかじめXの擬態連鎖を使ってカーゴを伸ばし、凍らせて滑走路を作ろう。



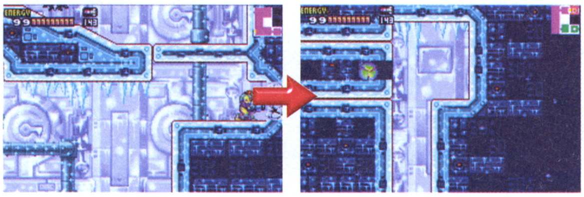

⬅ジーラを2回倒してXをカーゴに寄生させる。これを凍らせて右からダッシュ
⬅走りながらビームを撃ってハッチをくぐり、そのまま突っ走ればカベを破れる

カーゴを踏み台に

⬆Xが寄生して伸びたカーゴを凍らせる。上に乗ってビームで天井を壊し、上段に上がろう

9 右のカベに抜け道がある 入手アイテム なし

行きにスピードブースターで壊した床は下からは壊せない。通行止めのようだが、ここはすぐ右の隠し通路を通ればいい。ビームでカベを壊し、通路を登って左に進めば、スピードブースターブロックの床の上に出られる。

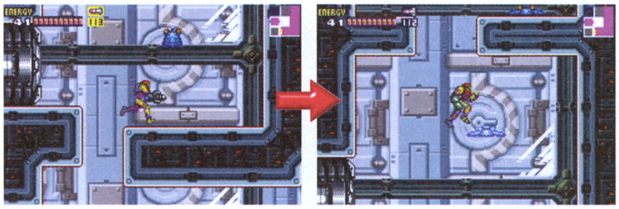

⬅右のカベを壊して隠し通路へ入る。上部のカベにビームで穴を空け、そこからスキマを通って左に進もう

10 タンクを取って下の部屋へ 入手アイテム Ⓜ×1

マップ中央上のミサイルタンクがある部屋には、大部屋の左にいるチュートを、アイスミサイルで凍らせて登っていけばたどり着ける。チュートを凍らせるときは近寄って飛び上がらせ、すぐに真下からミサイルで撃とう。低い位置で凍らせると、上の足場へ登れなくなるので気をつけよう。

⬆大きな部屋の左上の部屋。ここにミサイルタンクが1つ置いてある

チュートを凍結！


⬆大きな部屋の左側にチュートがいる。足場に乗って近づくと飛び上がるので、真下からアイスミサイルを発射しよう。凍らせたら上に乗り、上段の足場へと登っていこう

11 天井の右に隠しタンク 入手アイテム Ⓜ×1

行きはセキュリティ解除前で通れなかったが、帰りは大きな部屋の左下にある黄色いハッチを開けて進める。この通路にはミサイルタンクが1つ隠されているので回収していこう。通路に入ったら、まず天井に張りついているゲルバスをミサイルで素早く倒す。あとは右上の天井をボムで爆破し、ビームでタンクを出して取ればいい。床下のジーラは放っておけばいいが、床を爆破するとジーラの弾が飛んでくるので壊さないようにしよう。

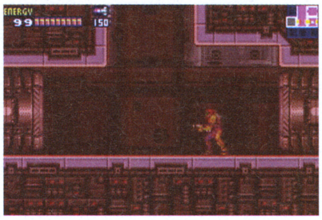
⬆ゲルバスはミサイル2発で倒せる。真下から連続発射しよう

⬅ボールジャンプで天井の右上にボムを設置して爆破。空いた穴の右をビームで撃てばタンクが出る

12 制限時間イベント発生に注意 入手アイテム なし

縦通路まで戻るとハッチが遮断されて警告アナウンスが流れる。この後、制限時間イベントになだれ込んで途中セーブができなくなるので、必ずナビゲーションルーム手前のセーブルームを利用しておこう。ナビを聞くと、セクター3の温度が急激に上昇。放っておくとB.S.Lが大爆発を起こすため、6分以内にセクター3の冷却装置を作動させるよう指示される。

警告と共にハッチがしゃ断


⬆縦通路に出ると、ナビゲーションルームに続く道以外は、すべてのハッチが遮断される

ここで必ずセーブ!!

⬆ナビゲーションルーム手前のセーブルームでセーブしておこう。制限時間イベントは時間切れになると即ゲームオーバー。任務を達成するまでは、途中セーブもできなくなる

6分のカウントダウン開始！

⬆ナビゲーションの指示を聞くと、すぐにカウントダウンが開始される。セクター3へ急げ！

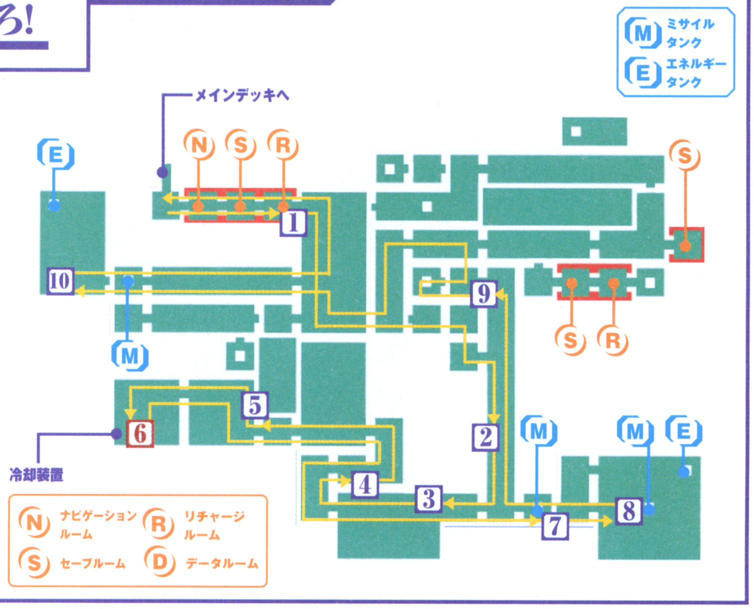
セクター3 PYR
冷却装置を作動させろ!

セクター5のナビゲーションルームを出たら、セクター3に入って冷却装置のあるマップ左下を目指す。制限時間の6分は、時間的な余裕はあるので落ち着いて進もう。目安としては4分以内に冷却装置の部屋にたどり着ければまず大丈夫だろう。5分使って残り1分でボス戦に突入しても、なんとか間に合うはずだ。焦りすぎてボスにたどり着く前に、エネルギーを極端に減らさないように注意しよう。

↑セクター5からメインデッキに上がったら、すぐ右のエレベーターでセクター3へ

←セクター3のナビゲーションルームは通過できる。ここから右にダッシュして、セーブルームとリチャージルームも突っ切ろう

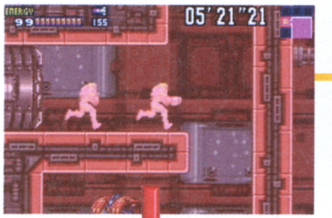
セクター3攻略ルート

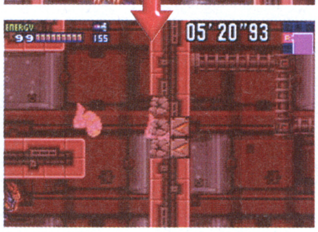


1 ブースターでショートカット　入手アイテム　なし

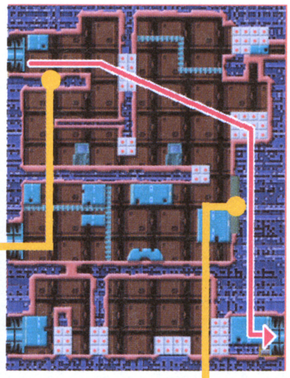
ナビゲーションルームからダッシュしていけばスピードブースターが発動する。この状態で縦長の部屋の足場から飛び降りた瞬間にAボタンを押し、カベや床を壊して一気に部屋の右下ハッチにたどり着こう。

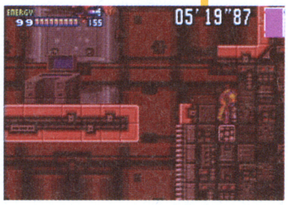
飛び降りた瞬間にAボタン!





↑スピードブースターを発動させて縦長の部屋に入り、足場から降りた瞬間にAボタンを押す

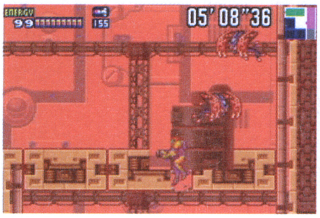




↑ブースター状態で飛び出せばカベと床を突き破った後、ここの落下ブロックからスキマを抜けて右下のハッチの前まで行ける

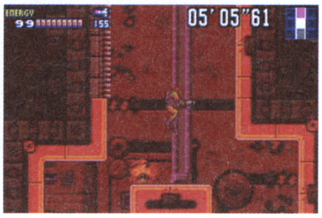
2 縦通路の一番下へ　入手アイテム　なし

縦長の部屋を抜けたら、以前に来たときと同じ手順でシャッターを開けてダッシュし、床を破って下の部屋へ。そこから縦長の通路に入り、一番下まで降りよう。はしごは使わず、一気に落下すること。



↑ここは以前と同じ手順で床を壊して降りよう

↓縦通路。穴の左を降り、足場からは右を落下



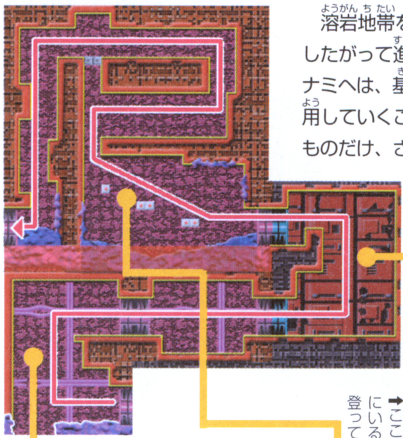
3 溶岩地帯をはしごで越える　入手アイテム　なし

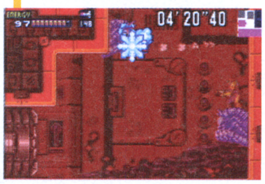
縦通路の一番下から左に進み、溶岩地帯を抜ける。ここは天井のはしごにつかまって左へと進んでいけばいい。途中にいるゲルーダは、はしごにつかまったままアイスミサイルで撃退しよう。溶岩からは火柱が上がるので、溶岩の表面にしぶきが上がったら、手前で立ち止まってかわしていこう。

↑火柱に当たると溶岩に落下する。溶岩の表面の動きをよく見て、焦らずに進んでいこう

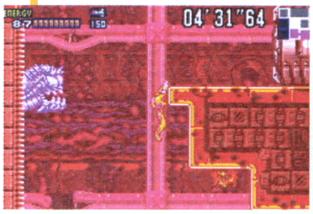
4 ナミヘやソーバを凍らせよう　入手アイテム　なし

溶岩地帯を抜けたら、下のマップの矢印にしたがって進んでいこう。途中のカベにいるナミヘは、基本的に凍らせて足場代わりに利用していくことになる。道をふさいで邪魔なものだけ、さらにミサイルを撃ち込んで倒していこう。また、左のマップ上部の天井が一段高くなっている場所は、床が落下ブロックなので要注意。飛び越えるかソーバを凍らせて踏み台にしよう。





➡ここは、右と左のカベにいるナミヘを凍らせて登っていこう



↑下のナミヘを凍らせて乗り、上のナミヘを凍らせてから、右へジャンプして登ろう

⬅ナミヘとソーバを倒して進む。足場を撃つと壊れるので注意

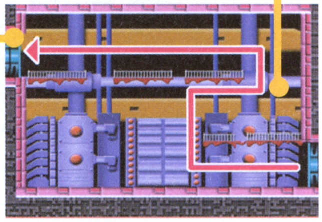
5 サイドホッパーに要注意! 入手アイテム なし

部屋に入ったら矢印のルートで進んで左上のガドラーを倒す。部屋の下段と上段にはサイドホッパーがおり、中段に上がったときに上から降ってくることがあるので要注意。また、上段にサイドホッパーを残してガドラーと戦うと挟み撃ちに遭うので、サイドホッパーを片づけてから左に進もう。

↑見えにくいがサイドホッパーがいる。アイスミサイルで速攻で倒していこう

ガドラーを倒せ!

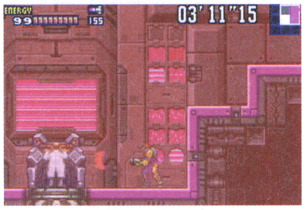
↑天井がやや低いので、ビームは引きつけてからジャンプしてかわそう



6 BOSS オペレーター 入手潜在能力 ワイドビーム

コアXを倒してコンピュータを操作!

部屋の左に進むと、オペレーターがコンピュータを操作している。攻撃すると、擬態していたコアXが正体を現す。コアXは目玉のあるタイプ。目にミサイルを撃ち、すぐにジャンプしてビームをかわしていこう。倒してXを吸収したら、急いでコンピュータを操作し、冷却装置を作動させよう。



↑オペレーターがコンピュータをいじくっている。攻撃して化けの皮をはいでやろう

目を撃ってジャンプ!

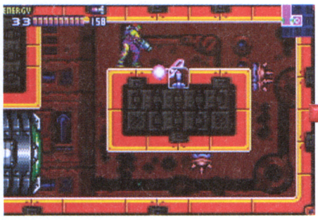
←目玉が開いたらカベ際で引きつけ、ミサイルを放ってすぐにジャンプ。これを繰り返そう

倒したら冷却装置を作動!

↑コンピュータを操作するまでカウントダウンは終わらない。コアXを倒しても安心せず、Xを吸収したらすぐに冷却装置を作動させよう。装置を作動させるとB.S.Lのシステムが正常に戻るぞ

7 足場の中のタンクを回収 入手アイテム (M)×1

ボスの部屋から来た道を通って縦長の通路へ。そこから右の部屋に進めばミサイルタンクを回収できる。タンクは足場の中に隠されているので、アウッチを倒してから、ビームで出現させて手に入れよう。取ったら、右下のカベをボムで壊し、足場にいるソーバを凍らせて右上のハッチへ進もう。

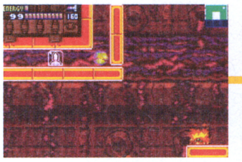


↑アウッチをある程度片づけてから回収しよう

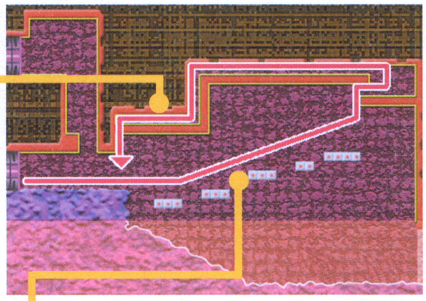
↓カベを壊して右へ。ソーバを踏み台にしよう

8 ソーバを踏み台に右上へ 入手アイテム (M)×1 (E)×1

この部屋にはエネルギータンクとミサイルタンクが1つずつある。左上のハッチから部屋に入ったら、下段に降りて右の足場を渡っていく。ただし、左から2つめ以降の足場は落下ブロックになっており、そのまま乗ると落ちるので注意。ここは足場にいるソーバを順番に凍らせ、ソーバからソーバへ飛び移っていくのだ。右上まで登ればスキマをよじ登ってエネルギータンクが取れる。そのまま左のスキマを進めばミサイルタンクの場所に行けるぞ。



↑スキマを進めばミサイルタンクが取れる。そのまま左に進み、落下ブロックから下に降りよう



順番に凍らせて飛び移ろう!

↑ソーバを1匹ずつ凍らせて踏み台にしていく。倒してしまうとやり直しになるので、ミサイルは1発ずつ慎重に撃とう。右上まで来れば、カドにつかまってよじ登ればいい

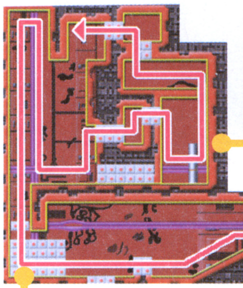
9 パイプの部屋を通って戻る 入手アイテム なし

マップ右下の大部屋のアイテムを回収したら、縦長の通路を一番上まで登り、以前に来たときに通ったパイプの部屋を抜ける。今度は上の通路に上がったら、通路をふさぐゲロン3を倒して左へ進んでいけばいい。

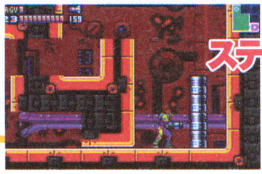
➡パイプ通路を出たら青いゲロン3を倒して左へ進もう

10 ブーストジャンプとスティックを活用 入手アイテム (M)×1 (E)×1

以前は入れなかった高温エリアを抜けると、マップ左の縦長の部屋にたどり着ける。ここでは手前の通路でミサイルタンクが取れるほか、ブーストジャンプを利用すれば、部屋の上部にあるエネルギータンクを回収できる。ブーストジャンプのあと、スティックを利用するのがポイントだ。



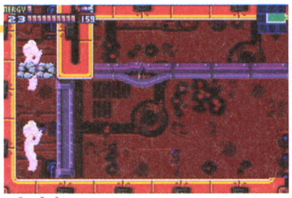
スティックを出す



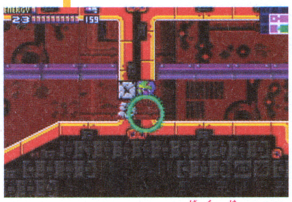
←ボムでスティックを出して上に登れば、エネルギータンクの場所まで行ける

↓ミサイルタンクを取ったら、正面のカベをボムで爆破。下2ブロック分を壊して道を作ろう

↑右端からダッシュしてパワーをチャージ。ここで真上に飛ぶ



真上にブーストジャンプ



ボムでカベを爆破!

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説
神々のトライフォース&4つの剣

GBアドバンス			
タイトル	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
発売日	3月14日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	価格未定		

『風のタクト』のコーフンも冷めやらぬ全国のゼルダファンの諸君、リンクの、いやキミの冒険は休まらない! 91年にスーパーファミコンで発売された『神々のトライフォース』が、いよいよGBアドバンスに登場。4人協力プレイが可能な新作『4つの剣』をひっさげて、リンク・イズ・バック・イン・ハイラル!

神々のトライフォース

世界中が驚いた奇跡の名作がGBAに登場!

ベテランのオトナも初心者のアナタも…

本誌読者の『ゼルダ』初体験はどのタイトルだろう? 多くの人は98年の『時のオカリナ』で初めてこのシリーズをプレイしたのではないだろうか。あるいは『ムジュラの仮面』や『ふしぎの木の実』だったかもしれない。いずれにしろ、多くの読者にとって『ゼルダ』は、気がついたらすでに名作として存在していたと思う。

シリーズ第1作は、読者の大半が生まれていなかった86年に発売された。続く2作目も含めてファミコンディスクシステム専用ソフトだったため、80年代後半、『ゼルダ』は『マリオ』や『ドラクエ』とは違う、ちょっと通な感じの伝説的ソフトだった。

そして時代は90年代へ。任天堂は90年11月21日に、ファミコンの後継機スーパーファミコンを発売する。そのちょうど1年後、まさに満を持して発売されたのが『神々のトライフォース』だ。この作品によって、『ゼルダ』は真のメジャーブレイクをはたしたと言えるだろう。

かつてこの作品にハマったオトナのファンはもちろんだけど、『時のオカリナ』や『風のタクト』のような3Dゼルダしか体験したことのない若いファンにこそプレイしてほしい。アクション要素と謎解き要素の絶妙なバランス。みんなが愛した『ゼルダ』の原型がここにある。

↑画面は見下ろし型の2D。画面のはじまで行くと、クイッと画面がスクロールするのだ

↑同じ冒険はしないぜ…とすかしているそこのオトナのあなた。ありますぜ、新要素が…

『神々のトライフォース』はP36から攻略スタート!

2つの冒険がリンクする!

『神々のトライフォース』と『4つの剣』は、もちろんそれぞれ別のゲームだ。どちらか一方だけをプレイしても、それはそれで楽しめる。しかし! この2つの冒険は、実はリンクしているのだ。えっ、主人公がリンクなのはあたりまえだって? 違う違う、英語で「LINK」っていうのはつながるという意味なのだよ。たとえば『神々』で剣がレベルアップすると、『4つの剣』でも同様にレベルアップした剣を使えるっていう具合。くわしくは謎だけど、『4つの剣』で何かを行うと、『神々』に加わる新要素もあるのだ。

© 2002, 2003 Nintendo

4つの剣

シリーズ史上初 つながるリンクの大冒険!

『ゼルダ』で協力プレイするなんて!

昨年、ロサンゼルスで開催されたE3で『4つの剣』を見たときは、「なんじゃ、これは…」と思った。名も知らぬほかの来場者とプレイしてみたけど、みんなが好き勝手に動いて、ほとんどゲームにならなかったのだ。そもそも『ゼルダ』は、ひとりでじっくりプレイするゲームなのに、みんなでワイワイやるなんて…、というのがE3での正直な感想だった。

ところが、完成版を編集スタッフでプレイしてみると…、おもしろいのだ、これが。つながる冒険ならではの『ゼルダ』らしいアクションや謎解きがつまった、まったく新しい遊びを体験できる。なんというか、新鮮な驚き。

↑基本的には協力プレイで冒険を進めるけど、場合によっては競争プレイへと姿を変える

↑一人でしか冒険しないぜ…とすかしているそこのキミ。『神々』とリンクしてますぜ…

神々のトライフォース

↑今回の攻略範囲はマスターソードをゲットするまで。そこまで進めたら『4つの剣』へゴー

4つの剣

↑なんと、こっちのリンクもマスターソードをゲットしている。ハート満タンでビーム攻撃!

ゼルダ初体験の思い出

僕のゼルダ初体験はスーパーファミコン版の『神々のトライフォース』だった。攻略本を作るためにプレイしたのだけど、圧倒された。世の中にこんなにおもしろいものがあるなんてと、初めてゲームに対して思えた。それまでも仕事を忘れてハマってしまったゲームはあったけど、『神々』はそんなレベルではなかった。

仕事で深夜プレイしていて、ある謎が解けずにひとりでうなっていた。そこまでは自力でプレイしていたので、どうしても一人で解きたかったが別のスタッフに電話して謎解きを教わった。それは謎解きというほどのことではない、脱力するほどの単純な見落としだった。

またあるとき、僕のプレイをそばで見ていたスタッフが、「その部屋の謎は解けないよ。僕はそこで何時間も悩んだからね」と言う。そんな難しい謎解きがあるのかと力んで進んだのに、なんてことのないネタだった。軽くクリアする僕のプレイを見ていたスタッフは、目の玉が飛び出す勢いで驚いていた。

深夜に電話してまで聞いた謎解きと、そばで見ていたスタッフを驚かせた謎解きは一生忘れないと思う。あの屈辱感、脱力感、そして優越感は、大げさな話でなく僕のその後の10年間を決定した。それほど熱心なゲームファンでなかった僕が、いまも変わらず同じ仕事を続けているのは、『神々』をプレイしたからだ。

ゲームの開発者にインタビューすると、『神々』に影響を受けたと答える人は多い。同じようにこのゲームに影響を受け、その後の人生を決定された人は数多くいるのではないかと思っている。ゲーム開発者や、僕のようにゲーム関連の仕事に就く人に限った話ではない。『神々』に影響を受け、まったく違う世界で何かを始めたり、何かを作り出したりした人たちがいるはずだ。

「ゲームにはおもしろさはあるけど、漫画や映画のように作家が何かを伝えたいと訴えるメッセージ性がない」という意見に対して、宮本さんはこう答えている。「僕は自分の読んできた漫画の作者が訴えてきたものによって今の自分があるとは思っていなくて、漫画を読むことによって漫画を描こうとしたことが役に立っているんです。遊びの中で自分自身が工夫して遊べるように…、子供が遊びの中でプランを持てるようにしたい…、というのが僕のメッセージなんです」

『ゼルダ』のおもしろさの向こう側には、プレイした人に何かを始めたい、何かを作り出したいと思わせる不思議なパワーがある。そのパワーはいまも変わることがなく、宮本さんの言葉を借りるなら「手のひらにおさまるちっちゃな箱の中」に存在し続けている。 (尾関)

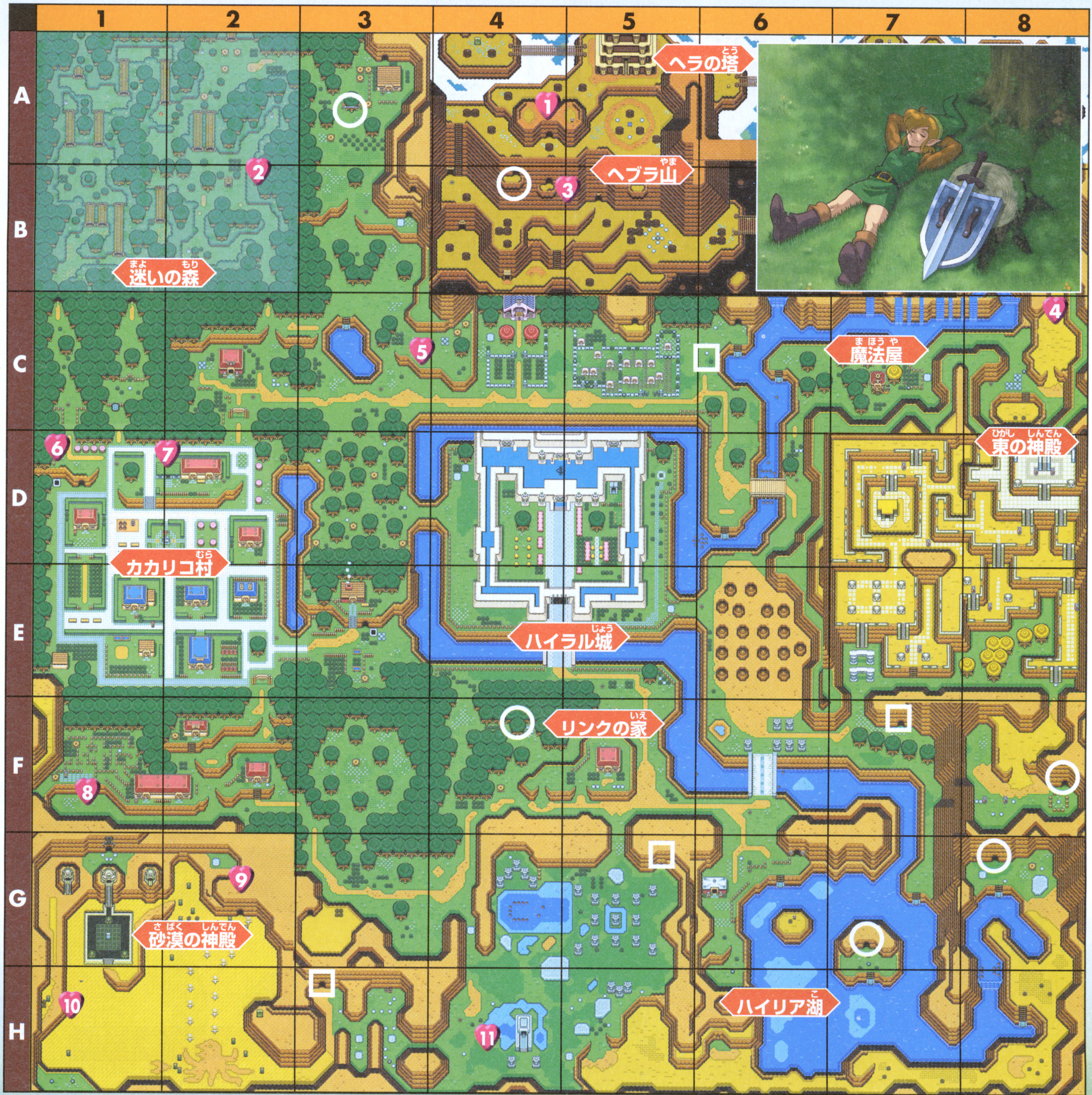
『4つの剣』情報はP50をチェック!

神々のトライフォース 攻略ガイド Part 1

ハイラル（光の世界）全体マップ

○ 妖精の泉　□ 大妖精の泉　※ほかにも魔法屋(C7)や占い屋(C2、G6)などでハートが回復！

1 今回の攻略範囲でゲットできるハートのかけら（P47参照）。



THE LEGEND OF ZELDA 神々のトライフォース

ハイラル城

『時のオカリナ』のコキリの森～デクの樹サマ、『ムジュラの仮面』のクロックタウン、『風のタクト』のプロロ島～魔獣島…。冒険の序盤にただよう共通した緊迫感はここが原点だ。

ある嵐の夜…、冒険が始まる！

いきなり脱線してしまうけど、リンクっていつもオープニングで寝ているねえ…。『オカリナ』も『タクト』も『夢をみる島』（←気絶か）も…。今回もやっぱり寝ています。

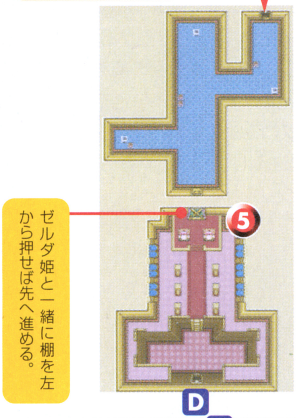
起きあがったらいよいよ冒険のスタート。部屋の宝箱から**カンテラ**をゲットして、おじさんの後を追い、ハイラル城へ向かおう。

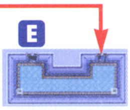
⬆家を出たら北へ進もう。ほかの場所へ行こうと思っても、ごらんのとおり兵士に止められる

⬆まずはシリーズの基本をチェック。ツボはRボタンで持ち上げて、Rボタンで投げる

⬆城の入口にも兵士が立っている。カベ沿いに右奥のつきあたりまで進んで行こう

ハイラル城2F

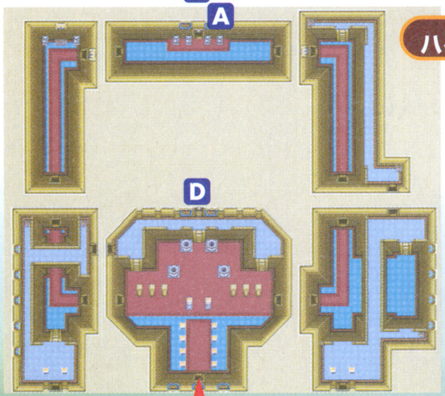


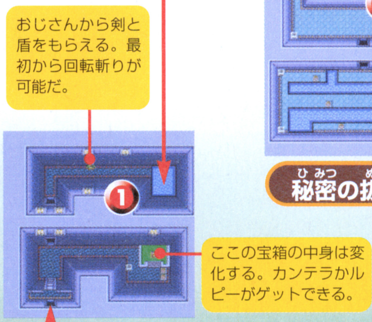


ハイラル城への入口はここだ！

⬆この草をカンテラで燃やすか、Rボタンで取りはらってしまおう。穴に落ちれば城の中だ

ハイラル城1F

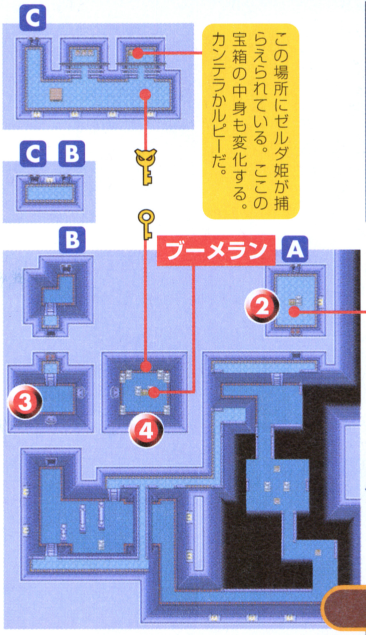




城の中庭から正面の入口へと向かおう。

ゼルダ姫を救い出せ！

❶の場所で倒れたおじさんから剣と盾をもらったら、城の中庭を通って1階の広間へと進もう。Aの階段で地下へ。❷、❸、❹の部屋では敵を倒さないと進めないぞ。❹の部屋で**ブーメラン**をゲットしたら、階段B～Cでゼルダ姫の捕らえられている牢屋へと向かおう。鉄球兵士との対決だ。



⬆ブーメランで動きを止めて剣で攻撃…という正攻法で戦ってもいいけど、ツボを投げて倒せば安全かつ簡単に倒せる

秘密の通路を抜けて

ゼルダ姫を連れて1階の広間へ戻り、❺の場所から秘密の抜け道を進もう。カンテラでトーチを灯しながら進んだほうが安全だ。❻の部屋では敵がカギを持っている。倒して奪い取ろう。❼の部屋で右のスイッチをひっぱれば教会へとたどりつく。

⬆ブロックが通せんぼしているけど、中央のブロックを上へ押せばOK。この部屋の左側のカベを壊せば秘密のアイテム部屋へ入れるけど、ペガサスの靴かバクダンが必要だ。後で取りに来ればいい

カカリコ村

教会からフィールドへ出たら、おなじみのあのテーマ曲が流れる。カカリコ村へ入ると、シリーズ中最高の名曲（←個人的にそう思っています）が聞こえてくる。癒される…。

まずはカカリコ村へゴー！

教会でハートのうつわをゲットしたら、七賢者の子孫といわれる長老に会いに行こう。ゼルダ姫とはここで別れるぞ。Ｌボタンでマップを開くと、次に向かうべき場所に×印がマークされているはずだ。めざすはカカリコ村だ。教会から西へ進もう。

⬆ゼルダ姫をさらった（？）リンクは、おたずね者だ。兵士に見つかると襲ってくるぞ

サハスラーラはどこに？

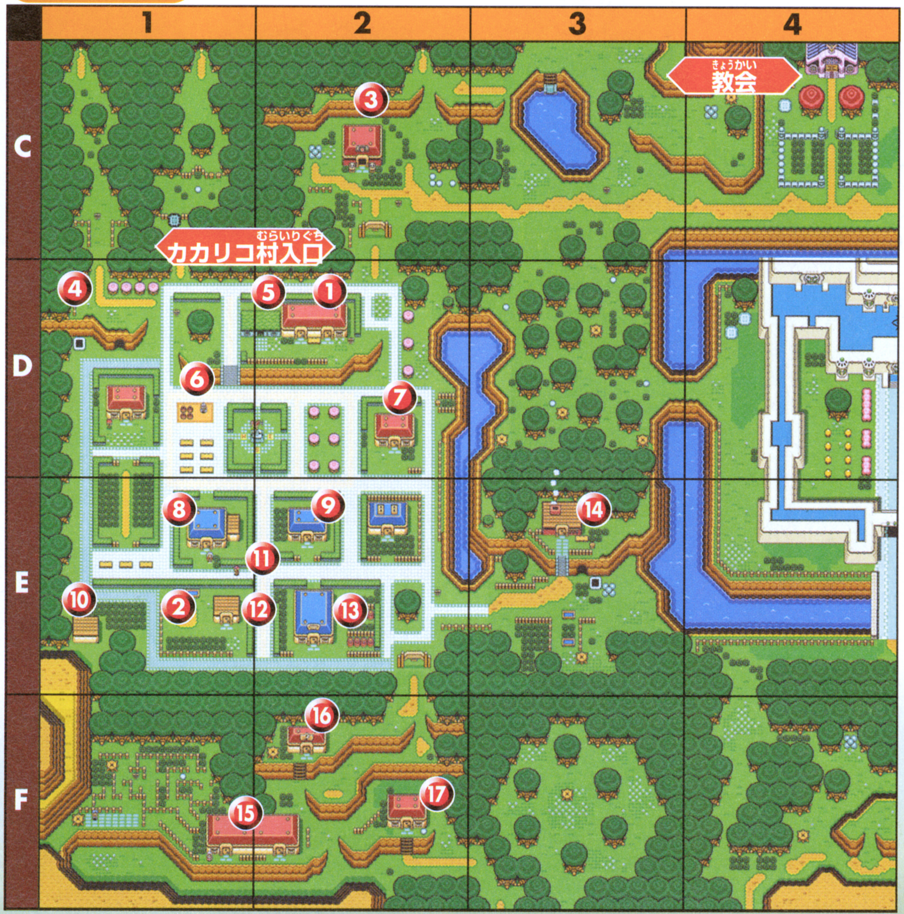
カカリコ村へ入ったら、まずは❶の家へ入ろう。おばあさんの話によると、村の誰かが長老の居場所を知っているらしい。その誰かとは、❷の場所にいる少年だ。Ｌボタンの全体マップに、長老サハスラーラのいる場所を印してくれるぞ。あわてて向かわずに、右のページをチェックしてアイテムをゲットしておこう。

⬆この少年がサハスラーラのいる場所を知っている。ちなみに、ニワトリをいじめると…

⬆村ではさまざまなヒントを聞くことができるが、兵士に通報する人もいる。やべえ、逃げろ

⬆Ｌボタンを押してマップを確認しよう。ボタンを２度押せば、全体が見られるぞ

カカリコ村周辺



東の神殿へ

P36に掲載した全体マップのD7へと向かおう。リンクの家から北東へ向かってもいいし、教会の前を東へ進み、橋を渡って南下してもいい。サハスラーラと話をしたら、東の神殿へ（全体マップのD8）。いよいよ最初のダンジョンだ。ダンジョンボスを倒したら、忘れずにサハスラーラの場所へ戻ってくること。

⬅この段差を飛び降りれば、サハスラーラの隠れ家だ。周辺は迷路のようなので、マップを確認しよう

➡サハスラーラの話をちゃんと聞いておくこと。バクダンを持っていれば、後ろのカベを壊してアイテムをゲットできる

⬅アモス像は、近づくと襲ってくる。ブーメランで動きを止めて、剣で倒そう

カカリコ村のイベントをチェック!

① サハスラーラについての話が聞ける家　② サハスラーラのいる場所を知っている少年

③ 占い屋

1回10ルピーで、次に何をすればいいかを教えてくれる。おまけにハートも回復してくれる。同じ店が、全体マップのG6（リンクの家のそば）にもあるぞ。

④ 井戸へジャンプ

段差の上から井戸の中へ飛び降りれば、**バクダン**やルピーをゲットできる。バクダンを取ったら、さっそく目の前にあるカベを壊そう。ハートのかけらをゲットできるぞ。

⑤ 盗賊の隠れ家

地下のブロックを押して宝箱からルピーをゲットしよう。一度に全部を開けることができなくても、部屋に入り直せばブロックは最初の状態に戻る。カベをバクダンで壊せば、ハートのかけらもゲットできる。

⑥ ビン売りの男

おじさんに話しかければ、**ビン**を買うことができる。値段は100ルピー。

⑦ マリオの絵

家の中に飾ってあるマリオの絵をひっぱると…?

⑧ ニワトリの家

家の中は、なぜかニワトリだらけ。カベをバクダンで壊して、ルピーをゲットしよう。

⑨ 虫取りアミ

ベッドで寝ている病気の少年から**虫取りアミ**をもらえる。

⬆いざというときのため、妖精を見つけたら虫取りアミでつかまえビンに入れておこう

⬆木や草から現れて襲ってくるハチも、つかまえてビンに入れておける。敵に使うと?

⑩ カベを壊せ

剣で草を刈って、カベの前にバクダンをセットしよう。小屋の中でルピーなどをゲットできる。

⑪ 足の速い男

足の速い男に追いつくには、東の神殿クリア後にゲットできるペガサスの靴が必要だ。

⑫ アイテム屋

赤いクスリが150ルピー、回復のハートが10ルピー、バクダン10個が50ルピーで買える。

⑬ 2個めのビン

正面の扉ではなく、裏口から建物の中に入ろう。2個めの**ビン**をゲットできるぞ。

⑭ かじ屋

かじ屋の相棒を見つけて連れてくれば、剣を鍛えてレベルアップしてくれる…、けどずいぶん先の話だ。洞窟のそばにある井戸に飛び込むには、あるアイテムが必要。今回の攻略範囲では飛び込むことはできない。

⑮ 15秒ゲーム

建物の中に入り、カベをバクダンで壊せば隣の部屋を通って外へ出られる。お姉さんに話しかければ、15秒ゲームスタートだ。草を剣で刈って、15秒以内にゴールへ向かおう。賞品はハートのかけらだ（P45参照）。

⑯ 書の家

気になるのは、本棚の上にある1冊の本…。最初にカカリコ村を訪れたときに、この本を取ることはできない。ペガサスの靴が必要だ（P42参照）。

⑰ 宝箱屋

1回20ルピーを払って、1つだけ宝箱を開けることができる。中身は1ルピー、20ルピー、50ルピーのいずれかだ。ギャンブル好きの人はお立ち寄りください。

! ニワトリ

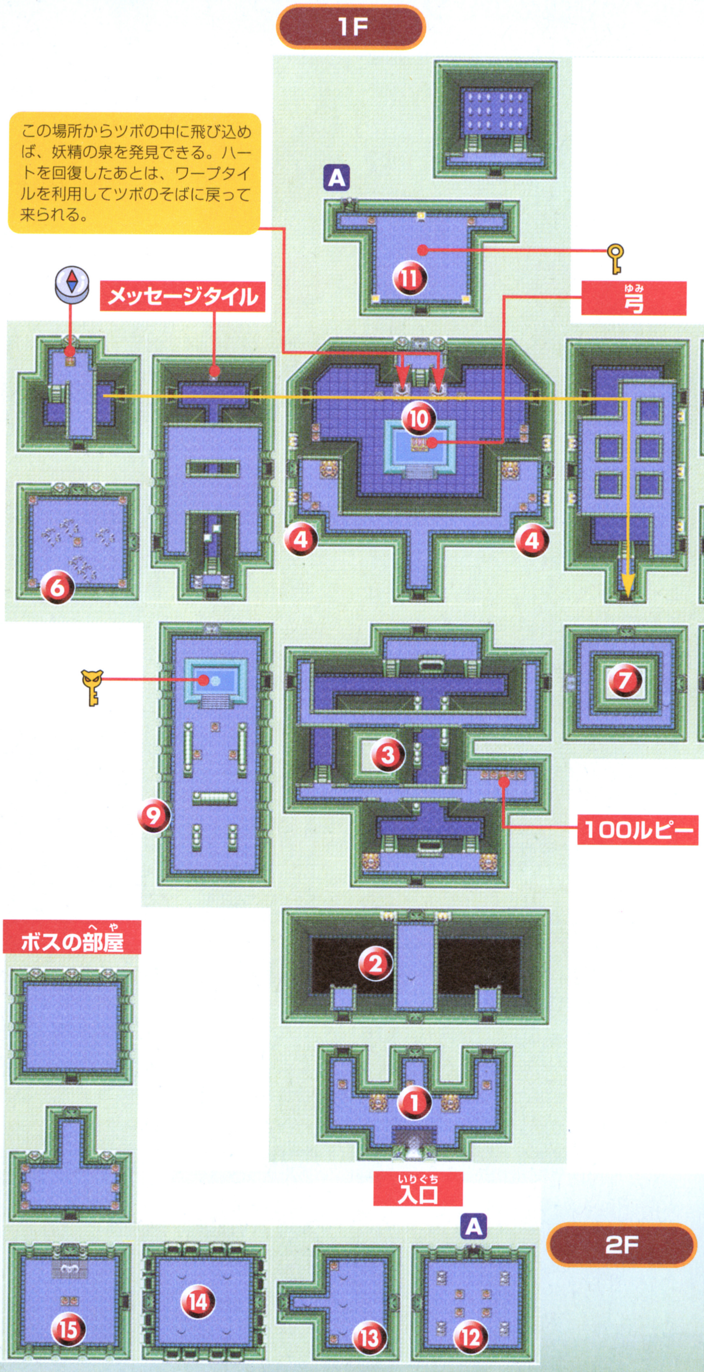
ニワトリを剣やバクダンでいじめると、とんでもない目にあってしまうシリーズおなじみのネタは、この作品から始まった。やっちゃダメよ。

東の神殿

リンクが冒険する最初のダンジョン。トリッキーな動きをする敵やトラップが登場し、序盤とはいえ油断できない。ハートの数も少ないはずなので、あきビンに妖精を入れておこう。

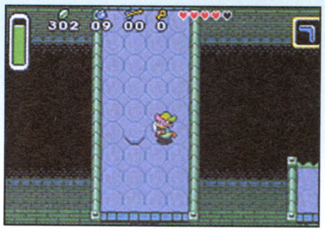
1 ツボの下にスイッチが

ダンジョンに入ったら、目の前にあるツボを持ちあげよう。床のスイッチを発見できるので、踏んで中央の扉を開けよう。左右の通路も次の部屋へ通じているが、道がとぎれていて進めないのだ。



2 浮き上がった床を踏もう

通路の中央あたりの床をよく見てみると、1カ所だけ出っぱっているところがある。これがスイッチで、踏めば正面の扉が開く。また通路にいる敵は、赤ルピー（20ルピー）を出すことがある。冒険の序盤に必要なアイテムを買うため、多くのルピーが必要になるので、できれば無視せずに倒してから先へ進もう。



⬆これがスイッチの床だ。踏むと一瞬動きが止まるので、扉が開いたことがわかるぞ

3 鉄球を避けつつ奥へ

⬆大きい鉄球が来るタイミングは、小さい鉄球が何個も転がってきたあと。通路の下に隠れて見えにくいので注意

中央の通路では、大小の鉄球が次々と転がってくる。小さい鉄球は、横に移動すれば避けられる。大きい鉄球は、通路のくぼみに避難してやり過ごそう。北側の階段を上がれば先に進めるが、その前に左下の階段を上がって100ルピーを回収しておこう。

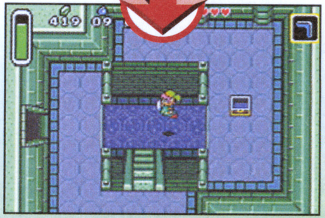
4 ツボに囲まれた踏みスイッチ

左右の扉は閉じている。扉の近くにある、ツボに囲まれたスイッチを踏んで開けよう。ダンジョンマップをゲットするため、まずは右の扉から5の部屋へ向かおう。マップが必要なければ左の扉から6の部屋へ進もう。

5 ダンジョンマップをゲット

部屋を飛び回っているバブルには、十分気をつけるように。真ん中のツボを持ち上げるとスイッチがある。それを踏めば、南の扉が開く。次の部屋で、宝箱から**ダンジョンマップ**をゲットできる。下段へ飛び降り、階段を上がって4の部屋へ戻ろう。

⬆長居は禁物。剣で斬ってもバブルを倒せないので、素早く通過しよう



⬆ダンジョンマップをゲットしたら、左へ飛び降りよう。ショートカットになる

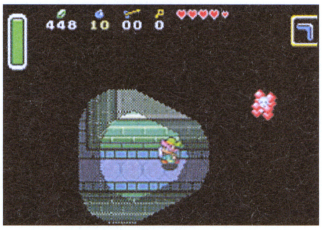
6 スタルフォスを倒せ

部屋に入ると扉が閉まって閉じこめられるが、スタルフォスを全滅させれば扉が開く。剣で普通に斬ってもジャンプでかわされるので、部屋にあるツボを投げて倒そう。ちなみにスタルフォスにブーメランを当てても動きを止められないが、4回当てると倒すことができる。北の部屋へ進み**コンパス**を手に入れよう。

スタルフォスがまとまったところを、回転斬りで一度に攻撃するのも有効だ

7 闇の中のスイッチ

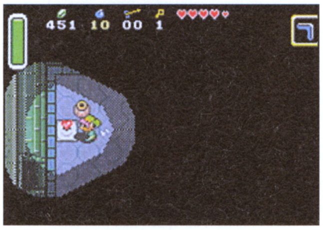
コンパスを取ったら階段を下り、黄色い矢印のルートで⑦の部屋へ。この暗い部屋ではバブルが追ってくるので、部屋に入ったら東側へ逃げよう。そのまま道なりに歩き、敵を剣で倒しながら床のスイッチを踏もう。東の扉が開くので、急いで⑧の部屋へ逃げ込もう。西の扉は鍵がかかっているので、後で戻ってこよう。



↑暗闇の中でも、バブルのいる場所だけは常に見えている。反対側へ逃げこもう

8 ツボの下に小さなカギ

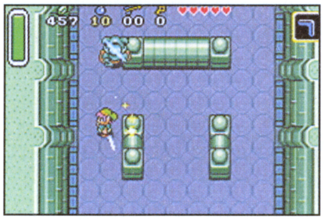
⑦の部屋同様、ここも真っ暗な部屋。スタルフォスが何体か出現するが、戦う必要はないので無視して構わない。いちばん右端に置いてある2つのうち、上のツボを持ち上げると**小さなカギ**が見つかる。これを使って⑦の部屋の西の扉を開こう。通路にそって進み、⑨の部屋へ。



↑確率は低いけど、ツボを持ち上げるとハートが見つかることがある

9 大きなカギをゲット

4体のバブルがツボのまわりを回っている。このツボの下にスイッチが隠されている。部屋にいるアイゴールやスタルフォスなどの敵を全滅させると、一斉にバブルがツボから離れるのだ。スイッチを踏めば宝箱が現れ、中から**大きなカギ**をゲットできる。北の扉を出たらブロックを押して通路を抜け、④の部屋の下段へ向かおう。



↑アイゴールはとてもタフ。しかも目を開けているときにしかダメージを与えられない

↑バブルがツボから離れると、狭い部屋を動き回るので避けにくい。行動は素早く！

↑ここのブロックは南側からしか押せず、一方通行になっている

10 弓をゲット

大きなカギで、この部屋の宝箱を開くことができる。中身は**弓**だ。アイゴール(赤)は剣の攻撃が効かないが、矢を放てばダメージを与えられる。ムダな矢を消費しないよう、矢の残量には注意しよう。

11 アイゴールから小さなカギを奪え！

2体のうち、右のアイゴールが**小さなカギ**を持っている。部屋は暗いうえ、多数の敵がアイゴールのまわりにいる。まずは回転斬りで敵を減らし、それから弓でアイゴールを倒そう。左の扉から先に進める。右の扉の先には、大量のルピーが置かれている。

12 ツボの下のスイッチ

部屋にある4つのツボのうち、左下のツボを持ち上げるとスイッチが見つかる。それを踏めば、扉を開けることができる。部屋の中を2体のバブルが飛び交っているので、あわてずに作業すること。

13 アイゴールとスイッチ

床に4つのスイッチがある。そのうちの3つはアイゴールがふさいでいて、踏むことができない。下のアイゴールが守っているスイッチを踏めば扉が開く。別のアイゴールからダメージを受けないように、⑭の部屋へ進もう。

14 鉄球トラップとスイッチ

この部屋にも4つのスイッチがある。上下左右から転がってくる鉄球をかわし、左上にあるスイッチを踏んで扉を開けよう。鉄球のスピードは遅く、数もまばらなので恐れることはない。素早くクリアしよう。

15 戦闘後の補給を忘れるな！

ここと次の部屋は、敵を全滅させれば扉が開く。どちらの部屋にもアイゴール(赤)がいるので、矢を2発当てて倒そう。矢は、ツボの下から補給できる。ボス戦で矢がたくさん必要になるので、消費したら必ずここで補給しておくこと。

Boss デグアモス

最初は6体のデグアモスがいて、円を描くように移動する。安全な右下で待ちかまえ、矢を連射して攻撃しよう。1体につき3発当てれば倒すことができる。最後の1体になると赤色に変わり、リンクを踏みつぶそうとしてくる。着地の瞬間を狙い、矢を当てよう。もしも矢がなくなってしまったときは、剣で斬ってダメージを与えよう。

↑弓を構えてから矢が発射されるまでには、少しだけ時間がかかる。それを計算に入れて矢を放つといい

砂漠の神殿

広い広いハイラルを歩いていると、なかなか目的地にたどりつけない。サハスラーラからもらえるペガサスの靴があれば、ダッシュですばやく移動することができるぞ。

ペガサスの靴で本棚に体当たり！

東の神殿をクリアしたら、長老サハスラーラのもとへ戻り、**ペガサスの靴**をもらっておこう。

ダッシュができるようになったら、カカリコ村の南にある書の家（F2）へ行き、緑色の本が載っている本棚に体当たりしよう。**ムドラの書**をゲットできるぞ。

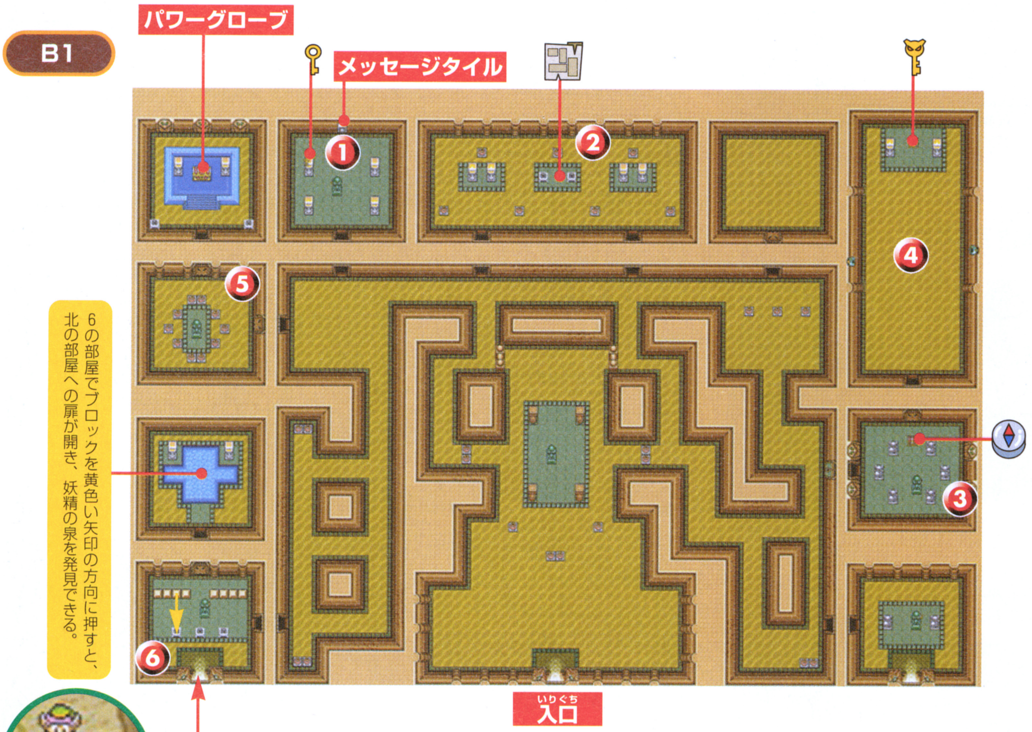
⬆本棚だけでなく、近くにある木にもぶつかってみよう。妖精やルピーが出ることがある

ムドラの書を使ってダンジョンへ

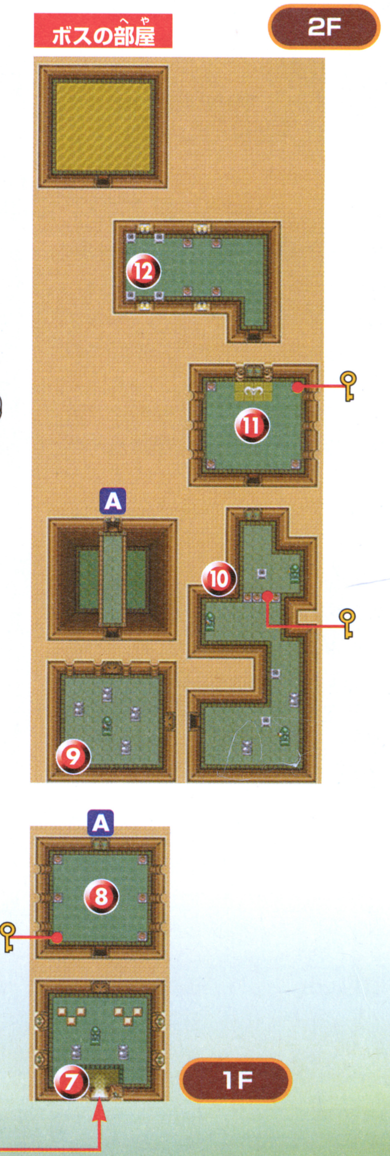
砂漠の神殿の手前に、ハイリア文字が書かれた石板がある（G1）。ここでムドラの書を使えばその文字を解読でき、石像が動いて神殿に入ることができる。

砂漠の神殿は強力なトラップが多数設置されていて、致命的なダメージを受ける可能性が高い。入る前に妖精やクスリの準備をしておこう。

⬆ここの他にも、各地の魔法を覚えられる場所にハイリア文字の石板がある



6の部屋でブロックを黄色い矢印の方向に押すと、北の部屋への扉が開き、妖精の泉を発見できる。



6の部屋から外に出たら、南にあるハートのかけらをゲットしておこう（H1）。ガケから下に落ちないよう注意すること。

❶ 小さなカギを落とせ

左上の燭台の上に**小さなカギ**が載っている。ダッシュで体当たりすれば下に落とせるが、もたもたしているとビームで狙い撃ちされてしまう。燭台の左側からぶつかるようにしよう。

❷ ツボの下のスイッチ

宝箱を出現させるスイッチは、部屋の上段中央のツボの下にある。宝箱から**ダンジョンマップ**を入手しよう。アイゴールは、近づかなければ害はない。動き出してしまったら、東の神殿でやったように弓で素早く倒そう。

3 コンパスをゲット

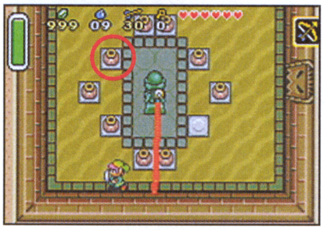
小さなカギを使って❸の部屋へ。**コンパス**の宝箱は最初から見えているが、敵とビムがいて危険だ。まず敵を全滅させてから開けるようにしよう。ゲットすると同時に北の扉も開く。❹の部屋へ向かおう。

4 大きなカギをゲット

左右に設置されている砲台から、つぎつぎに鉄球が撃ち出される。部屋に入ったと同時にダッシュし、一気に奥まで駆け抜けよう。宝箱から**大きなカギ**を入手できる。戻るときは、鉄球のすき間をぬって歩いていこう。

5 パワーグローブをゲット

大きな部屋を通って❺の部屋へ向かおう。この部屋に入ると閉じこめられるが、赤丸の場所にあるツボを持ち上げ、床のスイッチを踏めば扉を開くことができる。ビムの動きと逆回りに移動するといい。北の部屋で**パワーグローブ**をゲットできる。その後いったん外に出るため、❻の部屋を目指そう。



↑じっとしているとビームで狙い撃ちされる。つねに動き回っていよう

6 北の入口から奥を目指せ

外に出る前に、必ず妖精でハートを回復しておこう（左ページ参照）。神殿の奥へ進むためには、一度外に出て、北にある1Fの入口へ行かなくてはならない。全体マップG1の、石に囲まれた入口が目的の場所だ。石はパワーグローブをゲットしていれば、持ち上げることができる。

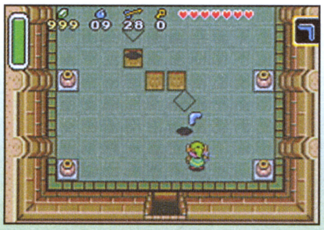
↑ここから先は、今までよりもさらに危険な部屋が登場する。ハートを満タンにしておくこと

7 ブロックを押そう

写真の場所のブロックを押すと、❽の部屋への扉が開く。押す方向は、上下左右のどこからでもいい。ただしビームが飛んでくるので、あせりは禁物。上から押すのが安全なやり方だ。石像のかげに隠れながらブロックまで移動するといい。

8 飛んでくる床をかわせ

Aの扉にはカギがかかっている。左下のツボの中に**小さなカギ**があるのだが、部屋に入ったとたんに床が1枚ずつ飛んできて襲ってくる。入口のそばで剣を降り、はたき落とすこともできるが、タイミングが難しいうえ数も多く時間がかかる。余計なダメージを受けないためにも、すぐにカギを取って部屋を抜け出そう。



↑飛んでくる床にはブーメランがオススメ。投げた後すぐに動けるので、回避がしやすい

9 敵を全滅させろ

階段Aを上がり、2Fへ向かおう。4体の敵をすべて倒せば、扉が開く。移動するときは、ビームに当たらないように石像のかげを歩こう。

10 小さなカギはツボの下

やや奥行きのある❿の部屋には、3体のビムが設置されている。ツボが4つ並んだ場所では、2体のビムに同時にねらわれることがある。これをさけるのは至難のワザ。右から2番目のツボを持ち上げて**小さなカギ**をゲットしたら、できるだけ早く部屋から出るようにしよう。3つの燭台を灯しても、何も起こらないぞ。

↑ビムのほかにも敵が何体かいる。ビムの攻撃を避けるため、余計な戦闘はさけよう

11 ふたたび飛んでくる床

❽の部屋と同様に、床が飛んでくる。**小さなカギ**は右上のツボにあるので、取ったら急いで脱出しよう。ほかのツボは無視してOK。

12 燭台をともそう

アイゴール（赤）がいるので、部屋に入ったら弓をセットしよう。近づいて目を開けたと同時に、2本の矢を放って倒してしまおう。

そのあとカンテラを使って4つの燭台に火を灯せば、カベが動いてボス部屋への入口が現れる。入る前にツボからハートを補給しておくこと。

↑もし矢がなくなっていても、ツボを持ち上げれば手に入るのだ

↑燭台の火は時間がたつと消えてしまう。カンテラで素早く点火しよう

↑カンテラに使う魔法力も、ツボから補給することができるぞ

Boss ラネモーラ

3体のラネモーラを同時に相手にすることになる。最初は砂に潜っていて、一定のタイミングで砂をまき散らしながら飛び出してくる。離れた位置でBボタンを押して待ちかまえ、飛び出たところに回転斬りを当てて1体ずつ倒していこう。最後の1体になると、まき散らす砂が4方向から8方向になる。離れた場所にいれば、砂の軌道が読みやすい。

↑アイスロッドを持っていたら使ってみよう。剣よりも大きいダメージを与えられる。すぐ魔法力が尽きるので、よく狙おう

ゾーラの滝

パワーグローブをゲットしたら、魔法屋のそばからゾーラの滝へ向かうことができる。ところで魔法屋の中にいる弟子って、どこかで見たことない？

キノコを魔法の粉にしてもらおう

まよいの森で**キノコ**をゲットしていたら、全体マップC7にある魔法屋に持っていこう。**魔法の粉**を作ってくれるぞ。いろいろな敵に粉をふりかけてみよう。ちなみに魔法屋では赤、緑、青の3種類の**クスリ**を買うことができる。もちろんビンが必要だ。

ゾーラの水かきを買おう

魔法屋のそばにある岩をパワーグローブで持ち上げて、C8へと向かおう。川を進んで行けば、P36の全体マップに掲載されていないゾーラの滝へたどりつくことができる。500ルピーと高額だけど、ゾーラの滝でゾーラから**水かき**を買おう。これで池や川の深い場所も泳げるようになる。

↑うすい水色の部分を歩いて行こう。水中から現れるゾーラが吐き出す火の玉に注意

←水かきがあればゾーラのワープポイントが使える。水面のうずまきが目印だ。うっかり近づくと、ゾーラが顔を出す場合もあるので注意しよう

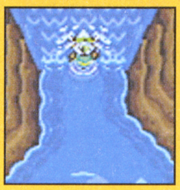
ワープポイント

B8	↔	H7
C3	↔	H8
C6	↔	G4

このアイテムもチェック

ブーメランと盾のレベルアップ

➡水かきをゲットしたら、全体マップC8の滝の中に入ろう。泉に盾とブーメランを投げ入れると、それぞれをレベルアップしてくれるぞ。しかも無料！



矢とバクダンの持てる数を増やす

↑水かきをゲット後、ハイリア湖に浮かぶ小島の洞窟へ（G7）。ルピーをどんどん投げろ

アイスロッド

↑G8にある洞窟の左のカベをバクダンで壊そう。砂漠の神殿のボスに効果的なのだ

3つめのビン

↑水かきゲット後、ハイリア湖から泳いで、F6の橋の下へ。おじさんからもらえる

ヘブラ山

最後の紋章は、ヘブラ山の頂上にそびえ立つヘラの塔にある。そこへ行くには、危険な登山道を進んで行かなければならない。不思議な体験がリンクを待っているぞ。

暗い洞窟を進もう

B3にある岩を持ち上げて、洞窟の中に入ろう。しばらく進むと、おじいさんに出会うはずだ。洞窟の中は迷路のようだけど、おじいさんの言うとおり進んで行けば問題なく外へ出られる。

B4にある洞窟までおじいさんを連れていくと、**マジカルミラー**をもらえる。この先で役に立つ、超重要アイテムだ。ちなみにこのおじいさん、いつでもハートを回復してくれるぞ。

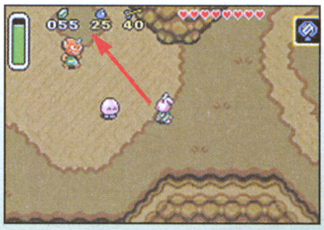
↑ヘブラ山では、大岩がゴロゴロ降ってくる。当たらないように注意しよう

↑B4にある妖精の泉へ行くは、A4のこの場所からジャンプして飛び降りればいい

闇の世界のウサギリンク？

A5にある不思議なタイルの上に立とう。同じような地形の、別の場所へとワープするはずだ。ここはハイラルの闇の世界。光の世界と似てはいるけど、悪しき力に支配されているようだ。

闇の世界で、リンクはウサギの姿になってしまう。写真の場所でマジカルミラーを使おう。光の世界では上れなかっためがね岩の上に立つことができる。これでヘラの塔へ向かえるぞ。



↑ウサギの姿でここへ。マジカルミラーを使えば光の世界へ戻ることができる。すると…

↑めがね岩の上に立っているので、北側（画面の上方向）に飛び降りよう

ハートのかけらを集めよう!

この冒険では、序盤のダンジョンから厳しい戦いを強いられることになる。今回の攻略範囲でゲットできるハートのかけらは11個。ハイラル城脱出直後に取れるものもいくつかあるので、早いうちに集めるようにしよう!

1 A5 ヘブラ山

◆めがね岩のてっぺん

めがね岩の上にハートのかけらが置いてある。光の世界から直接取りに行くことはできないので、A5のワープポイントから闇の世界へ（P44参照）。写真の位置まで移動し、マジカルミラーを使えばゲットできる。

2 B2 まよいの森

◆草むらの下

A2とB2の境目あたりに草が集まっている場所がある。真ん中の草を斬ると穴が見つかり、そこから落ちれば、ハートのかけらは目の前だ。

↑近くにある切り株の入口から入ったときに、見えていたハートのかけらだ

3 B4 ヘブラ山

◆ガケから落下しよう

ガケの途中にある洞窟に、ハートのかけらがある。写真の位置（めがね岩の正面あたり）から飛び降りて取りにいこう。

4 C8 ゾーラの滝

◆滝から落ちよう

水かきを買った場所から、南に向かおう。滝があるので飛び降り、そのまま浅瀬を歩きながら草むらへ入っていけば、ハートのかけらが見つかる。

5 C4 教会の左

◆体当たりで岩を破壊

教会の左にある段差に、ダッシュで壊せる岩がある。その下に入口があり、中でハートのかけらをゲットできる。

↑東の神殿をクリアしてペガサスの靴をもらったら、すぐに取ることが可能だ

6 D1 カカリコ村

◆井戸の下

井戸の下へ飛び降りると、井戸の中に入ることができる。目の前の宝箱からバクダンをゲットしたら、それを使ってそばのひび割れたカベを壊そう。奥にハートのかけらがある。ほかの宝箱にはルピーが入っている。

↑宝箱からバクダンが手に入ったら、近くでそれを使えという意味であることが多いのだ

7 D2 カカリコ村

◆盗賊ブラインドの家

盗賊の家の地下で、ひびの入ったカベをバクダンで壊そう。奥でハートのかけらをゲットできる。

↑バクダンがなければ、カカリコ村の店で買っておこう（10個で50ルピー）

8 F1 カカリコ村南

◆15秒ゲーム

15秒以内にゴールにたどり着ければ、ハートのかけらが手に入る。途中の柵を飛び越えていくのがコツ（下の写真を参照）。

9 G2 砂漠の神殿東

◆洞窟のカベを爆破

洞窟の中に入ったら、そのままいちばん奥の部屋まで進んでいこう。下のカベをバクダンで破壊することができ、小部屋の中でハートのかけらをゲットできる。

↑老人がいる部屋で下のカベを剣でつつくと、いつもとは違った音が鳴る

10 H1 砂漠の神殿・外

◆神殿南西から出よう

神殿手前の段差の上に、ハートのかけらが見えている。いったん砂漠の神殿に入り、南西の出口から外に出て取りにいこう。

11 H4 南の草原

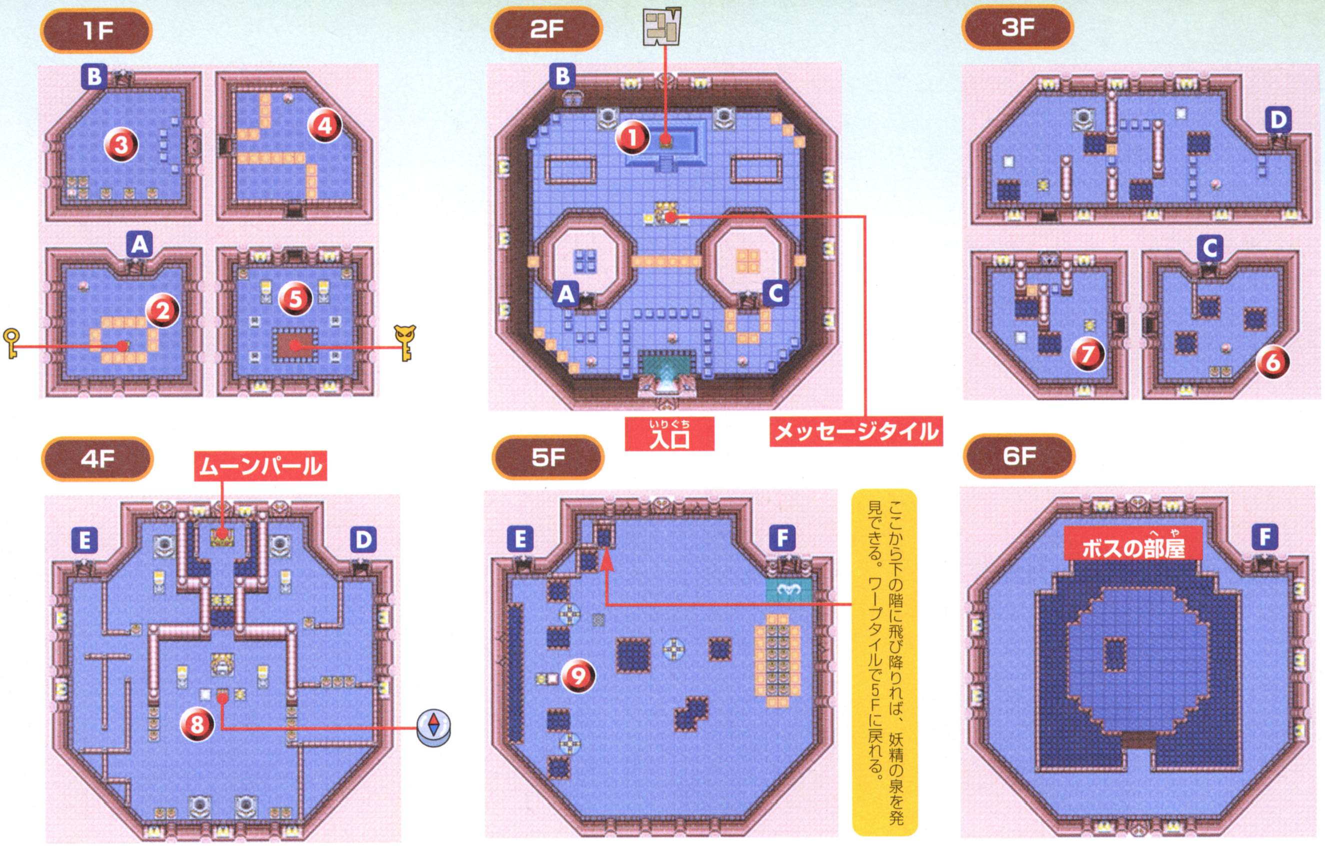
◆ほこらで水門を開け

リンクの家から南にある、草原へ向かおう。ほこらの中に2つのレバーがあり、右のほうを引くと水門が開く。そのあと外に出ると水がなくなっていて、ハートのかけらが見つかる。

↑左のレバーはワナだ。もし引いてしまったら、上からバクダンが降ってくるぞ

ヘラの塔

ヘラの塔には、強敵はそれほどいない。だがその反面、ブロックを上下させるクリスタルスイッチや穴の場所が変わるスイッチなど、頭を使わないと進めない場所が数多くあるのだ。



1 ダンジョンマップをゲット

クリスタルスイッチに剣やブーメランで衝撃を与えると、青いブロックが下がって黄色いブロックが上がるようになっている。入口のまわりの青ブロックを越えたら、左右のスイッチを作動して中央の黄色ブロックを下げ、**ダンジョンマップ**を取りにいこう。

2 小さなカギをゲット

青ブロックを下げ、階段Aを下りて2の部屋へ向かおう。ブロックに囲まれた場所に**小さなカギ**が落ちている。左上のスイッチを斬れば取ることができる。ここでは無理に敵の相手をしなくてもいい。

3 飛ぶ床から身を守れ

2の部屋で黄色ブロックを上げてから2Fへ戻り、階段Bから1Fに降りよう。床が飛んでくるので、右にある扉が開くまで持ちこたえよう。攻撃が止んだら、左下のスイッチを斬って青ブロックを下げ、4の部屋へ。

4 先に敵を倒そう

スイッチを斬って、黄色ブロックを下げれば先に進める。ただしブロックを下げると敵にぶつかる危険が大きいので、倒してから下げるようにしよう。上の敵は回転斬りで倒し、下の敵はブロックの外側からバクダンを投げつけて倒すといい。

5 大きなカギをゲット

部屋に現れるスタルフォスは、回転斬りなどで倒しておこう。剣を空振りすると骨を投げつけてくるので注意。そのあとはカンテラを使い、4つの燭台を灯そう。宝箱が出現し、大きなカギをゲットできる。

6 敵を穴に落とせ

2Fへ戻り階段Cで3Fへ。この部屋の敵を剣で斬ると、反動で後ろへ大きく飛ばされる。カベを背にしながら戦うといい。ほかに、ツボを投げるのも有効だ。すべての敵を倒すか落とすかすれば、扉が開いて7の部屋に進める。

7 星形スイッチ

星形のスイッチを踏むと、床に空いた穴の位置が変わる。同時に星形スイッチも移動していて、ふたたび踏むと穴の位置が元に戻る。❻の部屋で衝撃スイッチを作動させていれば青ブロックが下がっているはずなので、ここと次の部屋で星形スイッチを踏む必要はない。4Fへ行く前に、階段Dそばのスイッチで青ブロックを上げておこう。

↑スイッチを踏んだ直後は、ヘタに動かないほうがいい。開いた穴に落ちてしまうことがある

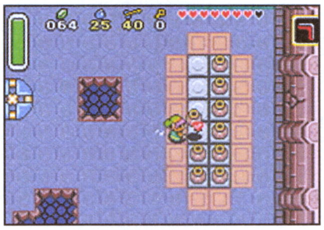
8 コンパスをゲット

4Fに大きな宝箱があるが、5Fから落ちてこないと取れないので、今は無視してOK。中央の宝箱から**コンパス**をゲットしたら、回転斬りで敵を倒しつつ、部屋の左側へ。階段Eから5Fへと向かおう。

9 ムーンパールをゲット

まずは星形スイッチを踏み、穴の配置を変えよう。左の写真の位置に穴が空くので、そこから飛び降りれば4Fの**ムーンパール**をゲットできる。これで闇の世界でもウサギの姿に変わらなくなるぞ。あとは星形スイッチの上を歩けば、4Fの中央に戻れる。6Fにいるボスと対決しにいこう。

↑落ちる場所はここ。敵が多数いるので、あらかじめ倒しておくようにしよう



↑ステップ7で青ブロックを上げたのは、5Fでツボからハートを補給するためだ

Boss デグテール

中央の足場に飛び降りると戦闘開始だ。デグテールの弱点はシッポの赤い部分。他の部分を斬ってもダメージを与えられず、はじき飛ばされてしまうのだ。最初はゆっくりと移動しているが、ダメージを与えるたびに動きが速くなっていく。6回斬れば倒すことができる。回転斬りでも6回攻撃しなければならないので、普通に斬ったほうがラクだ。

↑下の階に落とされると、デグテールに与えたダメージも最初の状態に戻ってしまう。動きが速くなってきたらとくに注意

まよいの森

3つの紋章を集めたら、まよいの森にあるマスターソードを抜きにいこう。司祭アグニムに対して有効な武器となる。ゲットした喜びもつかの間、ゼルダ姫の悲鳴が森に響く…。

マスターソードをゲット

カカリコ村の北にある、まよいの森へ向かおう。森に現れる盗賊は、ルピーを盗もうとしてくる。剣やブーメランではじき飛ばし、遠くへやってしまおう。A1にある木のトンネルから、マスターソードがある場所へ行くことができる。森では**キノコ**を手に入れておくことも忘れずに。魔法屋(C7)のおばあさんに見せて、魔法の粉を作ってもらえる(P44参照)。

↑盗賊を何回攻撃しても、絶対に倒すことはできない。近づかないほうがいい

↑森の中には、まぎらわしいニセのマスターソードがたくさんある。無視してA1へゴー！

ゼルダ姫の身に何が！？

マスターソード入手後、ゼルダ姫の身に危険が迫っていることがわかる。教会へ行ってみると、すでにゼルダ姫は連れ去られた後だ。ついに、最後のいけにえが捧げられる時が来てしまったのだ。司祭アグニムを倒すために、そしてゼルダ姫を救出するために、ハイラル城へ急げ！

↑ハートが満タンのときに剣を振ると、離れた敵をビームで攻撃できる

このつづきは次号を待て！

『4つの剣』冒険マニュアル

「始まりのほこら」で基本を学んだら、いざ冒険に出発。友達と何度かプレイすると気がつくと思うけど、プレイするたびにマップが変化するのだ。何度遊んでも新鮮な冒険が楽しめるっていうワケ。今号ではアイテムの基本と2つのステージを紹介する。

全体マップ

始まりのほこらで基本を覚えよう！

基本操作は『神々のトライフォース』とほとんど変わりがないので、違和感なくプレイできると思う。ここではアイテムの使いかたを紹介しよう。おなじみのアイテムのほか、『4つの剣』にしか登場しないアイテムもあるぞ。始まりのほこらは、アイテムの使いかたや基本アクションに慣れるための練習ステージだ。各アイテムごとに短めのステージが用意されているぞ。

弓矢

敵を倒すための武器として使えるほか、シリーズおなじみの目玉スイッチに矢をはなてば何かが起きるぞ

ブーメラン

遠くはなれたルピーなどのアイテムを回収するときにも便利な飛び道具。十字ボタンをななめに入力して投げてもOK

はねマント

慣れるまでは、操作が難しいかも。Aボタンを押しっぱなしにすれば、しばらく空を飛べる。十字ボタンで方向を変えよう

小人のぼうし

ものすごく小さくなれる帽子。小さなトンネルをくぐったり、小さな足場に乗るときに必要なシリーズ初登場アイテム

ペガサスの靴

ダッシュができる。ダッシュでないと登れない坂道があるのだ。靴を持っていない人を後ろから押してあげよう

バクダン

壊したいものに向かって投げよう。持ち上げたあと、その場に置くことができないので注意。爆風にまきこまれるな！

マグネグローブ

『ふしぎの木の実』に登場したアイテム。磁石の力で移動できる。敵の仮面をはがすときにも有効な便利アイテム

役立つ木の実をゲットしよう！

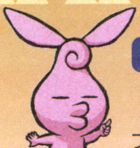
草を刈ると、便利な木の実がときどき現れる。このほかにも、ハートや妖精、もちろんルピーなども現れるので、積極的に探すようにしよう。冒険の助けとなるはずだ。

木の実の種類

カッチの実 最大で2段階、防御力がアップする！

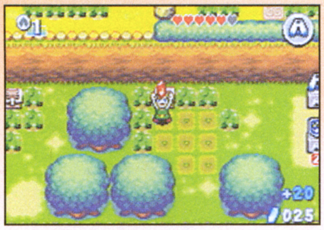
ガツンの実 最大で2段階、剣の攻撃力がアップする！

サッササの実 最大で2段階、移動スピードがアップする！



プレイごとにマップが変わる驚き!

プレイするたびにマップが変化することを覚えておこう。同じステージでも、セットされているアイテムや仕掛け、出現する敵の種類などが毎回違うのだ。さらに、プレイする人数によってマップが変わることもある。プレイするたびに、新しい発見があるはずだ。



↑全員のハートが満タンになっていると、手に入るルピーが倍になるぞ。かせげ、かせげ！

↑ステージクリア後、ゲットしたルピーのランキング発表が。メダルをたくさん集めると？

↑ダウンごとに全員のルピーが減っていき、なくなるとゲームオーバーになってしまう

帰らずの森

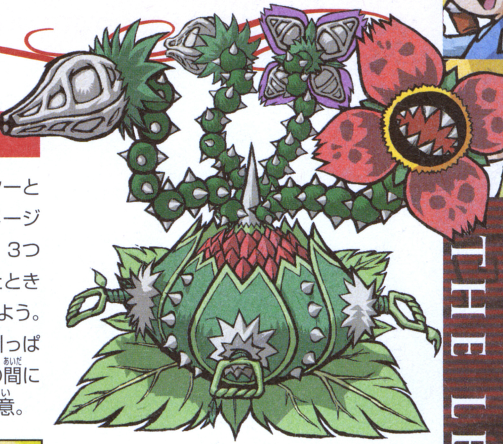
森のステージだけに草が多い。剣で草を刈るとルピーやアイテムがよく出るが、ときどきスイッチが隠されていることもある。先に進めなくなってしまったら、草を刈ってみよう。ただし、草に化けている敵もいるので注意。

木や草ばかりではなく、はねマントで渡る大きな川や、2人乗りのトロッコで進む地形も登場するぞ。

↑はねマントが置いてあると、近くに幅の広い川があることが多い。流れの速い川に落ちてしまうと、泳いで戻ってこられない

BOSS攻略!!

ボスの弱点は花びら。プレイヤーと同じ色の花びらを攻撃するとダメージを与えられる。最初の段階では、3つの花が回転している。花が開いたときに斬りつけ、3つすべてを破壊しよう。次の段階では、左右の取っ手を引っぱると中心に花びらが現れる。その間に攻撃しよう。飛んでくるタネに注意。



↑トロッコを動かすには、2人で乗って交互にボタンを押せばいい。線路の途中にある緑色の扉は、トロッコに乗っていないと開かない

↑複数の人数で押さないと動かないブロックがよく出現する。みんなで固まって行動していれば、すぐに対処できるはずだ

↑花びらの色が2色になっているときは、2人同時に斬ればダメージを与えることができる

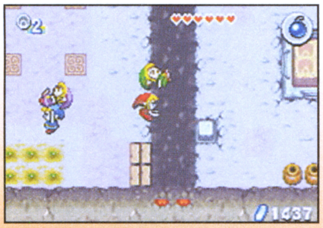
岩山のほらあな

ここでは、歩くとすべる氷の床が登場する。広い場所ならそれほど気にすることもないが、細い通路がすべて氷の床になっていることもある。小人のぼうしを使って小さくなれば、氷の床でもすべることなく歩けるので覚えておこう。ほかにも、バクダンを使って入る隠し部屋が登場する。怪しい場所にはバクダンを仕掛けてみよう。

↑氷の上を歩くときは、あせらずに十字ボタンを小刻みに操作して進むこと

BOSS攻略!!

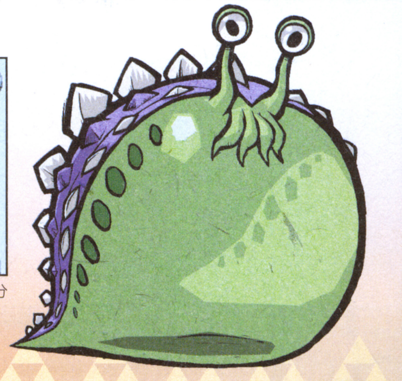
飛び跳ねるボスが着地する瞬間を狙い、ダッシュ斬りを当てよう。右端で凍ったら、剣で斬って攻撃だ。玉が4個くっついたような形になったら、色つきの玉が1個だけ見えるはず。玉と同じ色のプレイヤーが斬ればダメージになるので、色を教えあおう。



↑穴の向こう側にスイッチがあるときは、他のプレイヤーを投げ、その人に踏んでもらおう

↑複数の人数で持ちあげる岩が多い。他のプレイヤーとはぐれたら、マップで位置確認せよ

↑「青は右」、「赤は下」といった感じで、自分が見えている色を他の人に教えてあげよう



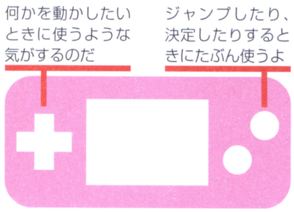
ごえらい「プチゲー」誕生！

ミニではなくて「プチ」ゲーム。瞬時のインスピレーションにかけろ！

ものの数秒、あっ！という間に終わっちゃう怒濤のプチゲーム。あらん限りの反射神経と集中力でワリオのゲームに挑戦しよう！前代未聞、奇想天外。超弩級のセンスが詰まったGBAの最高傑作！

ゲームの解説

次から次へと登場するプチゲームを、十字キーとAボタンでクリアするのだ。細かい説明はヌキ！とにかくやってみれば分かるハズ。ノリノリでスバラシイ音楽を聴きながら、自分のインスピレーションを信じてレッツチャレンジ！ま、気軽にやってみようよ。



以上。

オレ様がオモシロイゲームをつくったぞ。オレ様のゲームに勝てるかな？

GBアドバンス	
タイトル	メイド イン ワリオ
発売元	任天堂
発売日	3月21日
価格	4800円
ジャンル	瞬間アクション
プレイ人数	1〜2人用
備考	通信ケーブルは非対応

made in wario™

メイド イン ワリオ

プチゲームジャンル：スポーツ

Jimmy Thang　ジミー・サング

**ボクの作ったナイスなスポーツゲームで
キミのハートをノックアウトしたいYO!**

携帯メールが趣味のクールなファンキーダンサー。ソウルフルでファンキーなミュージックにマッチした、プチなスポーツゲームが25種類も遊べるんだYO!

Lesson1
ジミーに合わせてノリノリでファンキーに大変身。アフロヘアでイメージチェンジ!

キャッチボール

バタフライ

なわとび

まるたわり

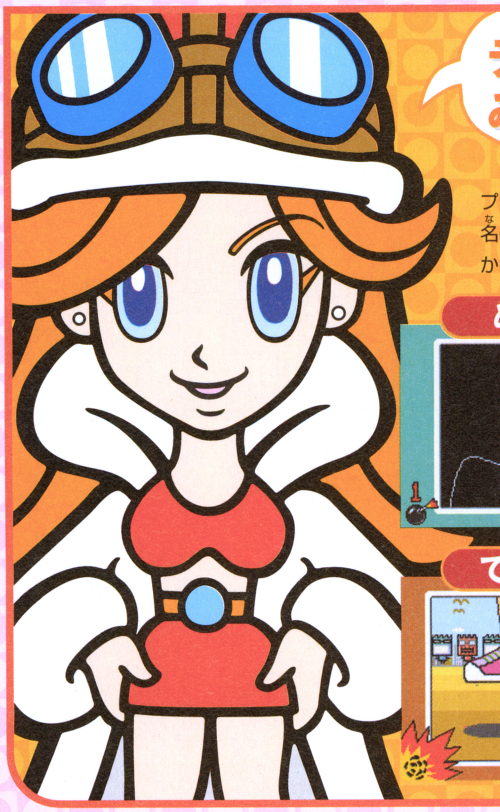
いちりんしゃ

BOSS

プチゲームジャンル：ヘンナノ

Mona　モナ

**デートにバイトにおおいそがしの女子高生。
みんなのゲームって普通すぎてつまんなーい！**



ワリオが好きな女子高生のモナ。彼女のプチゲームジャンルは「ヘンナノ」。その名の通り、へんてこりんなプチゲームばっかり、全25種類が登場するのよ。

Lesson2
プチゲームの「はなのあな」をリアルバージョンで実験。人差し指はなかなか入らないぞ！

めぐすり

ハナミズ

はなのあな

でかいあし

ハリ&イト

BOSS

ガハハハハ！ここはオレ様が占領したぞ。

©2003 Nintendo

プチゲームジャンル：SF

Dribble & Spitz ドリブルとスピッツ

あいぼうのスピッツさんとタクシーの運転手してます。オモロイ SF ゲームをよういしたで！ ハリウッドもビックリや！

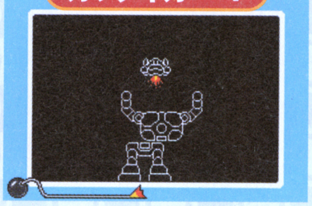
SFマニアのドリブルが用意したのは25種類のプチゲーム。「SF」ってのはサイエンスフィクションでっせ。スペースファンタジーなんて覚える人いまへんか？

Lesson3

SFマニアなら「ガッタイガー V」をやってみよう。本当にやると、たぶん元に戻らなくなるから気を付けたほうがいいような気がするぜ！

ニンテンマン 1

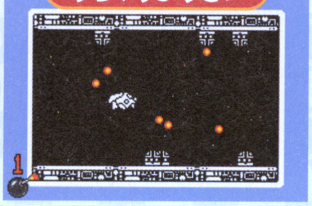
ガッタイガー V



エイリアンキャッチャー

パネルショット

うちゅうようさい



とべ！ ヒーローマン

大幸運がアナタにも！『メイドインワリオ』で奇跡が起こる！ かし

片思いが実った！ 宝くじが当たった！ 成績がUP！ 体調が万全に！

実録幸運体験 衰えていた反射神経が見事に復活！

仕事に追われる毎日で、疲労・ストレス・運動不足。体調がすぐれず、病気がちの日々を送っていたというケイ大佐は、ある日この『メイドインワリオ』に出会った。プレイしてみると、軽やかなゲームのテンポとノリのいいリズムにすっかり夢中。いつのまにやらストレスの解消した爽やかな笑顔を取り戻していた。それからというもの、発売日に手に入れることができなかったGBA SPをあっさり手に入れることができるなど幸運の連続。「金運も上がったような気がするし、女の子にもモテまくりのような気がします」と熱苦しく語る。

←以前からケイ大佐が憧れていたというBMWも、ついにゲットできたような気がする今日この頃

➡今までモテなかったケイ大佐が、いきなりモテモテ!? そのヒミツは『メイドインワリオ』にないとは言えない

科学解説 『メイドインワリオ』のスゴさは科学的にも証明済み か？

最先端の技術を駆使して秘められたパワーを検証したかもしれない結果、驚くべきポテンシャルのボルテージがソフィストケイトされた。科学的に証明されたかもね!!

←科学検証をしたのは、長い年月をかけてワリオを研究し続けている世界的なワリオ学の権威、マリオノビッチ博士。彼の一言には重みがある

他にも続々。幸せ全開の声が！

パワーがアップした！

非力なボクが、広技苑（マイコミ刊）を2冊も持ち上げられるパワーを身に付けられたかも!!

←もともと体力が自慢のマッスル・イガリン氏。思わずポーズ！

こんなの初めて！

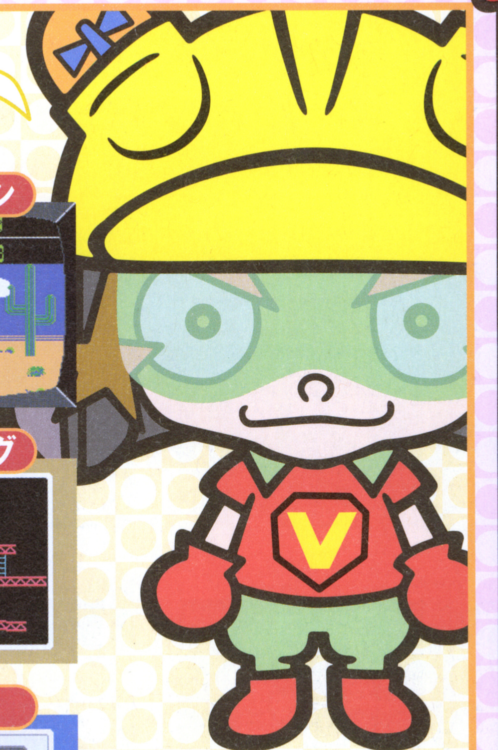
ボクの作った『ポケモン』攻略本（マイコミ刊）が売れまくったのも、このおかげかも！

←アンケートハガキの山を手に、嬉しい悲鳴がとまらないトランセル種市氏

9-Volt ナインボルト

キミのだいすきなニンテンドーゲームを イッパイ、イッパイあつめたよ。オモシローイ！

ゲームが大好きな小学生、ナインボルトは、みんなが好きなお宝ゲームを25種類も用意してくれたぞ。今では手に入らないような任天堂のゲームをちょこっとだけ味わうことができるんだ。キミはいくつ知ってるかな？



F-ZERO

ワイルドガンマン

バルーントリップ

アイスクライマー

ドンキーコング

ファミリーベーシック

ゼルダの伝説

ロボット

スーパーマリオBros.

ダックハント

光線銃カスタム ガンマン

アーバンチャンピオン

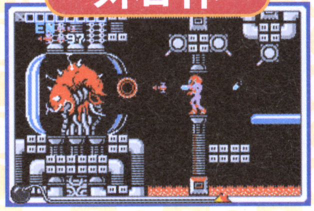
G&W ヘルメット

レーシング112

ウルトラハンド

シェリフ

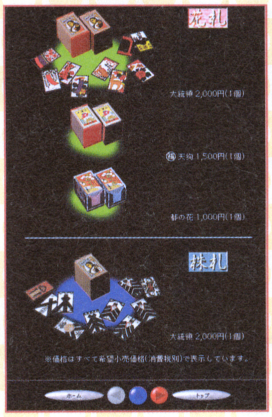
メトロイド



Lesson4

任天堂といえば、花札！ 任天堂ファンを名乗るなら、任天堂製の花札を持ってるのは当たり前！もちろんトランプでもいいぞ。

⬆かつてニンドリ誌上の応募者全員サービスで販売された特製トランプ。もちろん任天堂製なのだ



←任天堂のホームページをみれば、花札の遊び方も覚えられるぞ。オリジナルトランプだって注文できるのだ！ 高級感あふれる任天堂製トランプ&花札を君の手に！

[http://www.nintendo.co.jp/]

プチゲームジャンル：IQ

Orbulon　オービュロン

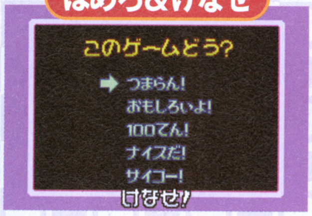
トオいウチュウからヤッテキマシタ。オーNO! ウチュウセンがオワレタよー!

2003歳の宇宙人オービュロンからは、頭を使うIQ 問題がどっさり。他の人よりもゲームの制限時間は長いけど、集中力を高めないと、簡単にはクリアできないノダ！

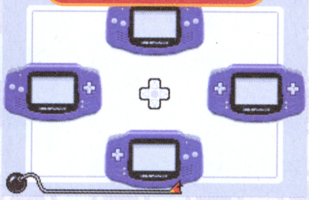
Lesson5

ニンドリからもIQ問題を出題！ 右の写真の中から本物のワリオを探してみよう。答えは、キミのココロの中にしまってごらん

ほめろ&けなせ

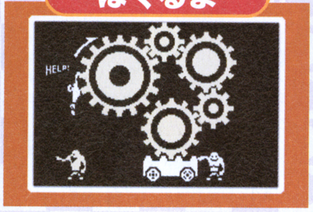


アドバンスもどき



はめこみパズル

はぐるま

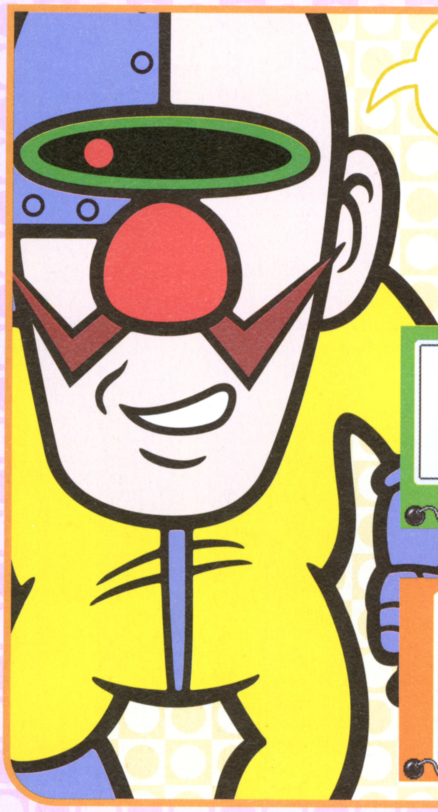


タコイカ

BOSS

プチゲームジャンル：リアル

Dr.Crygor　ドクター・クライゴア



わたしは天才科学者なのだ。さあ、今日も実験だ！ わたしが発明したゲームはかなりリアルだ！

なんともリアルで、ブキミかわいいプチゲームを新発明! 思わず吹き出しちゃってゲームに失敗するなんてこともあるのだ! 天才科学者の発明に勝てるかな？

Lesson6

ちょうのうりょく講座！ まずスプーンを用意します。心の中で「まがれまがれ」と念じれば、ハンドパワー（手の力）で折り曲がるぞ！

おて！

マメとばし

ちょうのうりょく

ニンレンジャー1ごう

イチゴケーキ

ふんすい

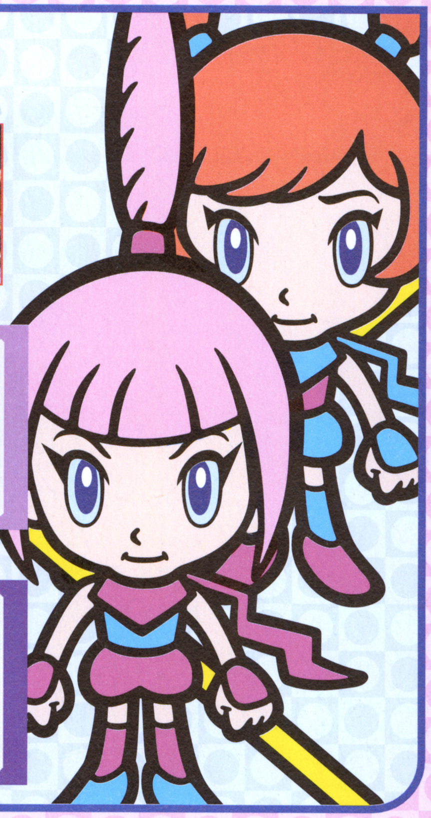
Kat & Ana カットとアナ

プチゲームジャンル：イキモノ

いもうとのアナからきんきゅーれんらく。なにやらお城で大事件！

カットとアナは双子の忍者。演歌のコブシでレッツプチゲーム！ 彼女たちが出題するのはイキモノが登場するものばかり。どんなイキモノが登場するかお楽しみに！

Lesson7
イキモノを愛するココロはとっても大切！ 身近にいるイキモノを大事にしてあげようね



DOGジャンプ

カメレオン

ネズミとり

キツツキ

カ

クチバシ

対戦ゲームや隠しゲームもたくさんあるぜ！

延々と続くミニゲーム、そして1ハードで2人対戦が可能な対戦ゲームも楽しめる！ これはお得だぞ！

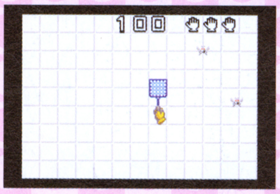
←こうやって1つのGBAで2人対戦が可能なのだ

とことんなわとび

←題名の通り、とことん縄跳びをするプチゲーム

とことんスケボー

←題名の通り、とことんスケボーをするプチゲーム

はえたたき


←題名の通り、はえたたきをするプチゲーム

チリトリー

←さきに100個のゴミを集めた人が勝利するのだ

←「チリトリー」は、かつて任天堂から発売されていた

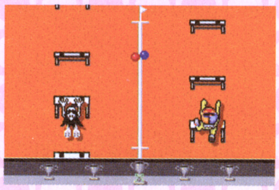
チキン

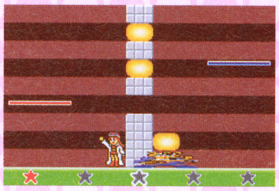
←足でけっ飛ばして、崖っぷちギリギリのほうが勝ち

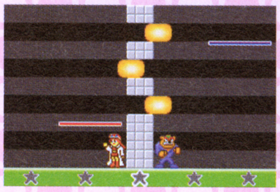
←落ちたら負け。いかにギリギリかが勝負どころだ

ハードル

←これらのゲームは、ゲームを進めると出現するぞ


←タイミング良くハードルを越えてゴールをめざせ

DON DON

←壁に埋まった物体を、棒で相手陣地に押し込もう


←陣地に押し込めば勝ち。3回勝負で戦うのだ

合計1245通のアンケートハガキから選ばれたポケモンは？

ポケットモンスター® Pokémon ルビー　ポケットモンスター® Pokémon サファイア

ポケモン大好きランキング！

ルビー サファイア 登場編

vol.83の「マッスルアンケート」にて募集した、『ポケモンルビー・サファイア』に登場する「好きなポケモン」のランキング集計結果を発表！　そのほかポケモンのたかさとおもさランキングや、ニンドリ学園の「ポケットモンスター部」の出張版もあるぞ！

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスタールビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株)ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

ポケモン人気ランキング

アチャモの進化系統のポケモンが上位を占める

編集部ではプラスルやマイナン、そしておなじみのピチュー＆ピカチュウが上位に食い込むと思われたが、上位3匹は意外な結果に！　かわいい系ポケモンを抑え、カッコイイ系の代表バシャーモが1位に輝いた！

たくましく進化した姿が読者のハートをがっちりキャッチ！

1位 バシャーモ 111pt

「予想しなかった進化をしたから」「武道家みたいだから」など、そのカッコよさに惚れ込んだ読者が多かったようだ。vol.84に掲載され「ポケモンインタビュー」でも「変身の激しさが進化の醍醐味」と杉森さんは語っていたが、いい意味での裏切りが好結果につながったようだ。

アチャモの進化系が上位を占める中、その進化過程にいるワカシャモの姿はいったい…。ちなみにランキングは52位。アチャモからワカシャモへの進化の醍醐味は、読者には受け入れられなかったようである。

3位 サーナイト 62pt

「女王様みたいでステキ！」「ドレスを着ているみたいでキレイ」と見た目の優雅さを絶賛するハガキが多かった。またこのサーナイトに関しては、ほとんどが女性の投票だったことが興味深い。編集部でも一番ビックリした結果だった。

知的な容姿が女性票を多く獲得！キレイ系美形ポケモン!?

2位 アチャモ 98pt

「ひよこ大好き！」「見ているだけで癒される」「進化すると強くなるから」など、見た目だけでなく進化過程も踏まえての総合的な評価のようだ。オダマキ博士からもらえる3匹のポケモンは、一番長く付き合うパートナーだから思い入れは強いかもしれないね！

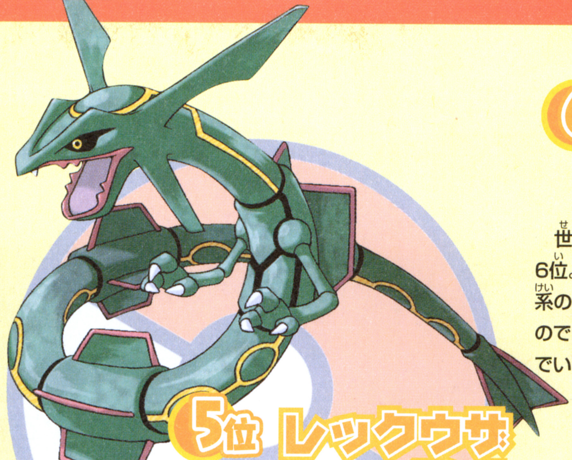
オダマキ博士からもらえる3匹の中ではダントツの人気！

©Pokémon©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK ink. Pokémon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です

4位 ミズゴロウ 54pt

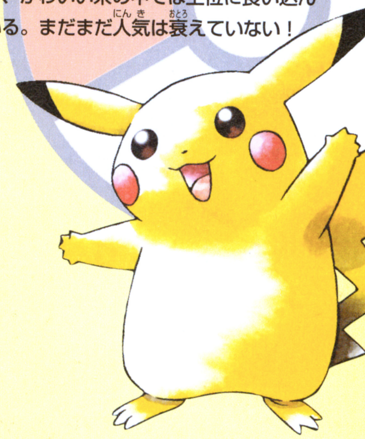
「かわいい系と見せかけて実はたくましい系なところがいい」「短い手足がキュート」など、愛くるしい姿が人気。編集部的にはミズゴロウからヌマクローへ変化したときの、どことない開き直りがたまらない。

5位 レックウザ 46pt



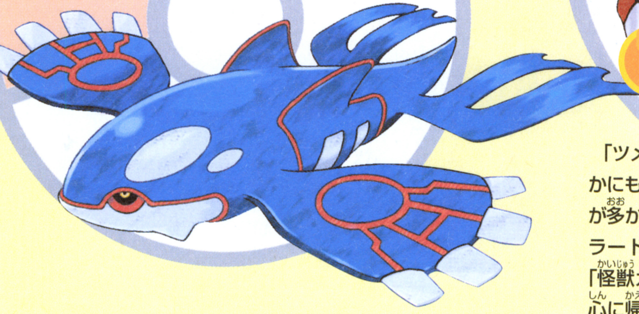
「一番ゲットするのに苦労したから」というハガキが多かった。確かにゲットするには、てもちのポケモンがレベル70以上必要なため、何度も返り討ちにあったトレーナーも多かったことだろう。その分、ゲットしたときの喜びは大きい。

6位 ピカチュウ 36pt



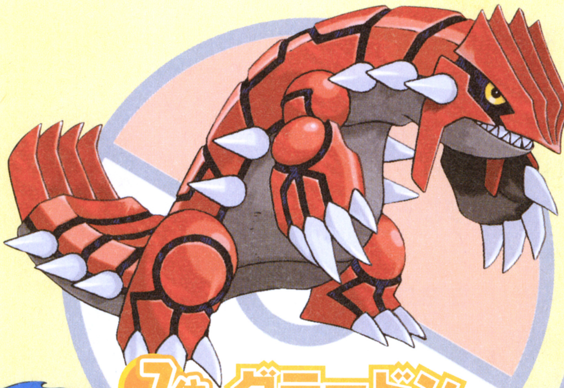
世界的な人気を誇るピカチュウも今回は6位。『ルビー・サファイア』はカッコいい系のポケモンが意図的に多く登場しているので、かわいい系の中では上位に食い込んでいる。まだまだ人気は衰えていない！

7位 カイオーガ 35pt



今回のストーリーのカギを握るカイオーガとグラードンは、同じポイントでなかよく7位にランクイン。いわゆる伝説のポケモン（レックウザ、グラードン、カイオーガ）はすべてベスト10入りしていることがわかる。

7位 グラードン 35pt



「ツメが鋭くて怪獣みたいでカッコイイ」「いかにも伝説って感じがする」など男の子の投票が多かった。モンスターボールから出てくるグラードンは、「ウルトラセブン」に登場する「怪獣カプセル」のイメージとピッタリ！　初心に帰った感じでしょうか？

9位 ラグラージ 29pt

ミズゴロウの最終進化、ラグラージが9位に。「じめんとみずの2つのタイプを持っているのがいい」という、バトルでの使いやすさを支持する読者も。

9位 アブソル 29pt

この夏公開予定の劇場版ポケットモンスターでも、映画のカギを握るとされているポケモンがこのアブソル。映画公開後の調査ならアブソルの人気はもっと伸びるかもしれないね。

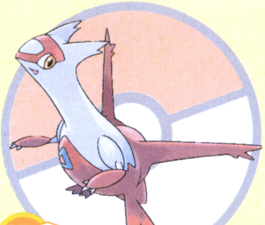
お目当てのポケモンはいたかな？ 次のページはもうすぐトップ10！

鳥っぽいポケモンが上位なんだね…

実は私、鳥が大嫌いなんです。どちらかというと、ひこうタイプのポケモンも苦手だったりします、だってトランセル種市ですし…（笑）。ワカシャモが52位なのは非常によくわかる気がします。資料でイラストを見て、あの足がどうも苦手で、もらえるポケモンをキモリにしたぐらいですから。

↑全国のワカシャモファンの方すみません。どうしても苦手なものってあるんですよ…

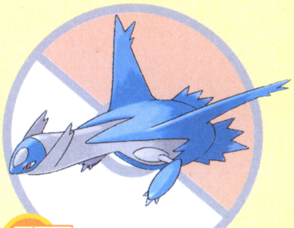
11位 キモリ



12位 ラティアス

13位 ザングース

14位 グラエナ

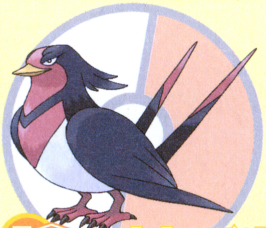


15位 ラティオス

16位 ルリリ

17位 ポワルン

18位 エネコ



19位 オオスバメ

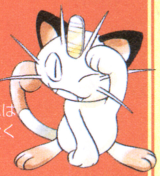
20位 ソーナンス

21位	ルンパッパ	36位	ケッキング
22位	ボーマンダ	37位	フライゴン
23位	チルタリス	38位	メタグロス
24位	マッスグマ	39位	スバメ
25位	サメハダー	40位	ラルトス
26位	ソーナノ	41位	ナマケロ
27位	ジグザグマ	42位	エネコロロ
28位	キャモメ	43位	ホエルコ
29位	ポチエナ	44位	ホエルオー
30位	ボスゴドラ	45位	タマザラシ
31位	カクレオン	46位	ヌケニン
32位	ジュカイン	47位	マイナン
33位	キノガッサ	48位	サボネア
34位	ライボルト	49位	ヨマワル
35位	ミロカロス	50位	チリーン

少数票&珍ポケモン投票発表

『ルビー・サファイア』に登場するポケモンの枠を飛び越えてしまったハガキや、あからさまにポケモンでないもの、1票に支持ながら熱意がこもっているハガキを抜粋。1245通もハガキがくれば、おもしろい投票や熱い投票、けっこうあるもんです。

←「サオヘン」2通。ウチの編集長はポケモンじゃない！　副編はポケモンっぽいが…



→『ルビー・サファイア』には出ないけど、支持はものすごく高かったです

- ミュウツー（2通）「映画で感動したから」「最強だから」
- ラプラス（2通）「人を乗せるところがいい」「背中に乗って海釣りに行ってみたい」
- ププリン（1通）「かじりたくなるくらいかわいくて好き」
- セレビィ（1通）「スペースワールドで並んでもらったから」
- ストライク（1通）「出たらうれしいのにな。二刀流サイコー」
- ラブカス（1通）「ハート型なんだけど、肉のかたまりに見えてしまうのがいい」
- ドゴーム（1通）「なきごえといい、見た目といい、言葉では表現しきれない不思議な魅力」
- タネボー（1通）「帽子みたいなやつの中がとても気になる」
- カイリキー（1通）「マッスル！」

『金・銀』ポケモンも依然人気！

編集部トランセル種市が選ぶベスト3

ここからはニンドリ編集部でポケモン攻略本に関係したスタッフに、それぞれのポケモンベスト3を選んでもらいました。

ちなみに私は「ぬいぐるみとして商品化してほしいベスト3」でセレクション。「ポケモンセンター」などでもさまざまなぬいぐるみが手に入るが、やっぱり人気ポケモンから商品化されるので、マニアックなものはまだまだ…。まあ、実際の売上げにかかわることだから、当然といえば当然なんですけどねぇ。1位に選んだキモリはぜひ等身大&実際のおもさで商品化を望みます！

1位 キモリ

↑発売前から「ぜったい選ぶ！」と決めていたキモリ。心の1匹です

2位 ドジョッチ

→これは枕とかにするといいかなぁ。ヌルヌル加工はぜひやめてもらいたい

3位 チリーン

→中にすずを入れて鳴るようにすればそれっぽいか？ちょっとマニアックな方へ

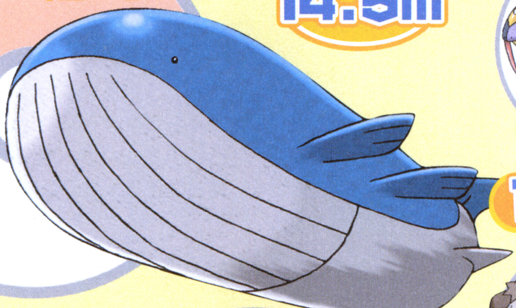
ポケモンたかさランキング

規定外ともいえる14.5mの巨大ポケモンが第1位

ポケモン図鑑で見ることができる、ポケモンのたかさとおもさ。ここではたかさ（ポケモンの全長）のランキングを見てみよう。結果としてはぶっちぎりで1位のホエルオーのあとに、大きいというより長いポケモン、レックウザとギャラドスが追いかける形の順位となった。

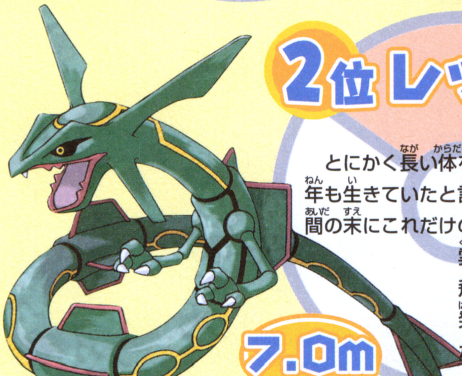
1位 ホエルオー

14.5m



見つかったポケモンの中では最大のホエルオーが貫禄の1位。この大きな口で大量のエサを一気に食べるそうだが、いったい何を食べるのかな？　量もすごいんだろうね！

2位 レックウザ



7.0m

とにかく長い体をもつレックウザ。何億年も生きていたと言われており、その長い間の末にこれだけの大きさになったのか？雲の上のオゾン層の中を飛んでいたため、今まで発見されなかった伝説のポケモンなのだ。

3位 ギャラドス

6.5m

『赤・緑』のころから登場している老舗ポケモン？のギャラドスがランクイン。グラードンやカイオーガより大きいとは意外だった。けっこう大きいんだね。

4位 ミロカロス

6.2m

5位 カイオーガ

4.5m

6位 グラードン

3.5m

7位 ハブネーク

2.7m

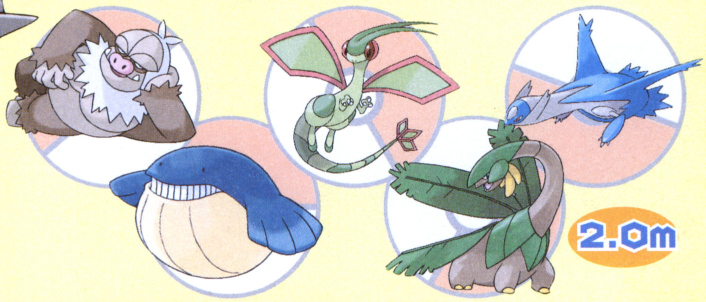
8位 ハリテヤマ

2.3m

9位 ボスゴドラ

2.1m

10位 ケッキング ホエルコ フライゴン トロピウス ラティオス



2.0m

14.5mってどのくらいの大きさ？

ホエルオーのたかさ14.5mは、実際に泳いでいるクジラとほぼ同じ大きさ。あえて身近なもので比較すると、このニンドリだと1450冊積んだ長さとなる。そこまで出すのに何年かかることやら…。学校にあるプールの3分の2くらいの長さっていえばわかってもらえるかな？

⬆ポケモン図鑑で見られるホエルオーと主人公の比較図。こりゃデケェ～！

最小ポケモンは？

⬅一番小さいポケモンはルリリとネイティの2匹

ルリリ

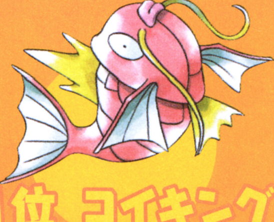
ネイティ

➡その長さは0.2m。20センチしかないのだ

編集部ハシモが選ぶベスト3

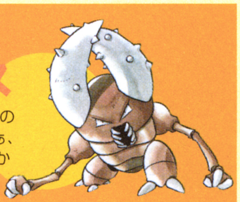
一応、私も『ピカチュウバージョン』からトランセルさんと攻略本に関わっておりました。そんな私が選ぶのは、昔からずっといるポケモンたち。3位はベトベター。TVアニメで大活躍したわけでも、特に強いわけでもなく、しぶとく生き残ったナイスなヤツ。2位はカイロス。むしタイプのわざをちっとも覚えないところがいいね。そして1位は覚えるわざが増えて、ますますその権威が高まった感のあるコイキング!!　でも「じたばた」を覚えるのはL30、進化できるレベルはL20。だが、それがコイキングってもんだろ？

1位 コイキング



⬆毎回ポケモンの解説文を読むのが楽しみでならないユカイなポケモン

2位 カイロス



➡いい加減自分のタイプのわざを覚えてほしい。まぁ、こうげきが高いからいいか

3位 ベトベター

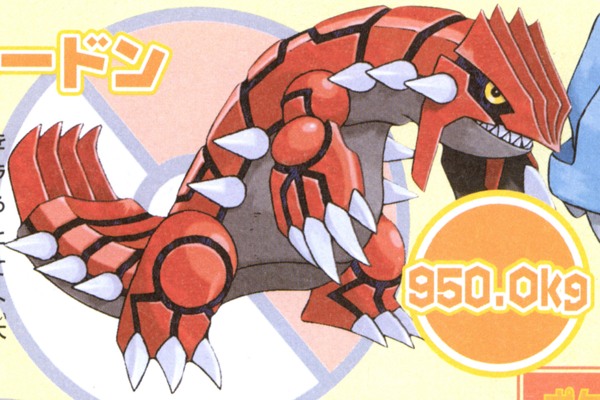
➡…もはや、完全にレギュラーメンバー。どこにでも住めるほど、環境汚染は進んでいるのか…!?

ポケモンおもさランキング

トップ10はすべて200kgオーバー！　上位3匹は横綱級!?

今度はポケモンのおもさランキングだ。たかさのランキングでも見たポケモンが上位食い込む中、メタグロスやオニゴーリといった硬質なポケモンが姿を見せる。1位のグラードンはなんと！　950.0kgと1トン近い。

1位 グラードン



950.0kg

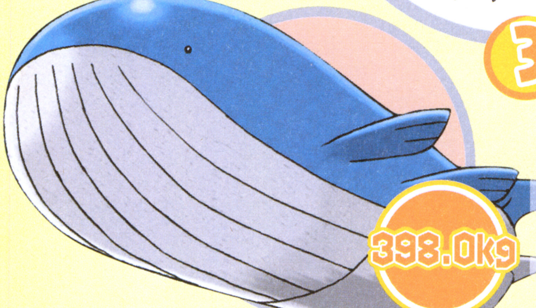
かつてカイオーガと死闘を繰り広げ、眠りについたグラードン。熱で水を蒸発させるその力は、大地をほうふつとさせるこのボディに隠されているのかも。トレーナーも1トン近い重さに踏まれたら、大変なことに!?

2位 メタグロス

550.0kg

チャンピオンのダイゴが使うポケモンとしておなじみ。これだけの巨体を誇るが、脳みそが4つありスーパーコンピュータも顔負けの頭脳を持つ。4本の足をたたんで飛ぶこともできるのだ。

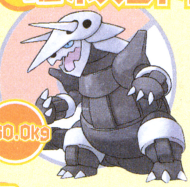
3位 ホエルオー



398.0kg

たかさランキングで1位だったホエルオーが、こちらでもベスト3に入った。この体でジャンプして、群れで水しぶきを上げる姿は圧巻だといわれている。確かにものすごく見てみたい！

4位 ボスゴドラ

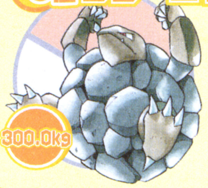


360.0kg

5位 カイオーガ

352.0kg

6位 ゴローニャ



300.0kg

7位 オニゴーリ

256.5kg

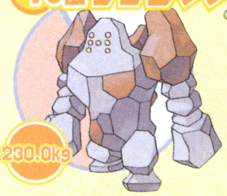
8位 ハリテヤマ

253.8kg

9位 ギャラドス

235.0kg

10位 レジロック



230.0kg

ポケモンと同じ重さのもの見つけました

上位のポケモンは1トン近い重さなので、日常生活ではピンとこないばかり。ここは独断と偏見でキモリ（たかさ0.5m おもさ5.0kg）に近い大きさのものを探しに、町を物色してみました。いろいろな食材がそろうスーパーが狙い目と、編集部カズヤは、深夜の某大手スーパーマーケットへと走った！

誰もいないスーパーで、いったい何をやってるんだか…。

↑5キロで身近なものといえばやっぱりお米。スーパーへ行って、実際に手にとって見ました

↑アニメなどではポケモンが体にしがみついたりしているので、実際に肩の上などにのせてみました。こ、これは重い…。キモリは重いらしい

キモリは5.0kg スーパーのお米と同じくらい？

編集部カズヤが選ぶベスト3

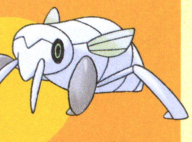
どーも。編集部のダイゴことカズヤです(笑)。私にかかれば、バトルで種市氏もハシモ氏も、相手になりません。あくまで『ポケモン』発売前までですが。(サンプルをやっていたので) 私がゲーム中に役に立った(よく使った)ポケモン3匹を選んでみました。

↑かつては編集部最強だったカズヤ。その後、和尚や本郷に追いつかれることに！

1位 ジグザグマ

↑「ものひろい」とても便利です。5匹連れて歩きまくりでしたよ

2位 ツチニン



➡「みねうち」いいですね。編集部からは「レベルあげすぎだって」と笑い声が(笑)

3位 トロピウス

➡首の果物は何味なんだ？　そうじゃなくて、普通に冒険用にコダックと大活躍しました

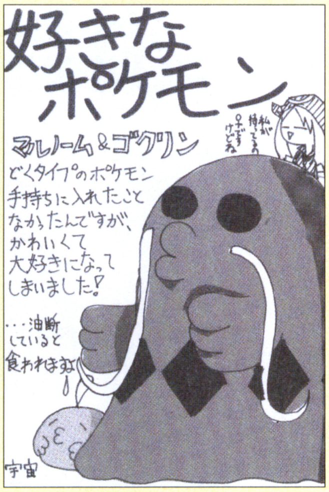
カラーで登場 出張!ポケットモンスター部

ニンドリ学園の人気コーナー「ゲームソフトファンクラブ」に寄せられた、「ポケットモンスター部」のハガキを出張版という形で大紹介! イラストページ初心者の私、トランセル種市が独断と偏見で選んでみました。

(大阪府/魅流タン句さん)でんどういりしたポケモンがズラリ。最初のでんどういりポケモンは、冒険中に苦労を共にしたせいか、特別な思い入れがあったりするよね

(千葉県/かきくけ昆布さん)『ルビー・サファイア』未プレイながら、なんだか惹かれました。ぜひプレイして実際に会ってみてください

(愛知県/きりすのさん)伝説のポケモン3匹が揃い踏み。ハガキの中でモノクロ風のタッチのイラストが目にとまりました



(三重県/日高宇宙さん)私もゴクリンの目が線だけなのがかなり惹かれました。ボテっとしてて、ちょっと1匹手元に置きたいなぁ

(大阪府/キアラさん)ウインディは『ルビー・サファイア』には出てこなかったけど、インパクトのある炎タイプのポケモンだったなぁ…(『赤・緑』が懐かしい)

(大阪府/葵侑さん)みんな横向きでカッコええです。でもチョンチーだけは…

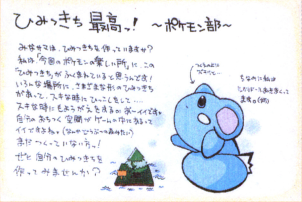
(青森県/亀もどきさん)私も実はLOVEです。手足の短さがなんともいえないんだよね

(大分県/海神汐さん)あれ! ワカシャモは? もしかしてあの足が苦手ですか?

(新潟県/黒崎秀さん)何かと話題のアブソル。確かにさりげなく目立っているね

トレーナーにも1票!

ポケモンだけじゃない! トレーナーだって大好きなんだ! というカッコいいトレーナーイラストも合わせて紹介。



(高知県/水島さふぃさん)「ひみつきち」を支持するやり込み読者のハガキもありました

(埼玉県/雪樹こんさん)アクア団ファンですか

(栃木県/夢之助さん)かくとうビッグウェーブだね

(京都府/白鷺みかんさん)チルタリス強すぎ!

アンケートの超人気？コーナーがカラーページに乱入！

マッスルクッキング
Muscle cooking

~ホワイトデースペシャル~

炊飯器でマリオのケーキを焼け!!

マッスル（以下マ） なんとアンケートの人気コーナーがカラーに昇格！
岡ちゃんねる（以下岡） よっぽどページが余ってたんですかね。
マ 次は表紙を狙えるな。今回はVol.84で作ったバレンタインチョコに続き、ホワイトデーのお返しを作るぞ！ お題はマリオのケーキじゃ!!
岡 自分でチョコもお返しも作るなんて、最悪の自作自演ですね。だいたい、この雑然とした編集部でどうやってケーキを焼くんですか？
マ そこが素人の浅はかさ。一般家庭にある炊飯器で、簡単に焼けるのだ！
岡 この炊飯器って、前の会社でゴミに出されてたのを拾ったやつでは…。
マ 洗ったからノープロブレム！

マリオ炊飯ケーキ　レシピ

小麦粉	160g	ベーキングパウダー	少々
砂糖	160g	ホイップクリーム	300g
無塩バター	40g	チョコレートシロップ	適量
卵	5個	食紅	適量

⬅みごと炊飯器でケーキを焼き、ガッツポーズ。背景の編集部がシュールだ

➡卵と砂糖は、クリーム状になるまでしっかり泡立てる

➡粉を入れたら、サックリと混ぜる。ここで練らないこと

➡バターは湯せんで溶かして入れる。ボールくらい買え

➡炊飯器の内側にバターを塗ると、後でくっつかないぞ

卵の泡立てがポイント！

マ では作り方いくぞ。まず卵と砂糖を、白いクリーム状になるまでよ～く泡立てる。ここで手抜きすると、硬いケーキになってしまうぞ。
岡 これ、かなり大変なんじゃ…。
マ 電動泡立て器があると楽だが、もちろん編集部にはない。ガンバレ。
岡 俺がやるんスか！
マ 十分泡立ったら、ベーキングパウダーを混ぜた小麦粉（薄力粉）を加える。小麦粉はふるいにかけておくのが基本だが、ふるいがなければ目の細かいザルかなんかで代用しろ。
岡 えらく大雑把ですね。
マ で、泡立てた卵と粉はサックリ混ぜる。粉のダマができない程度に、こねくり回さずヘラで切るように混ぜるんじゃ。最後に湯せんで溶かしたバターを加えれば、タネのできあがり。これを炊飯器に入れ、普通に「炊飯」すればOK！ あ、炊飯器の内側にバターを塗っておくのを忘れずにな。
岡 あの～、なんでクッキーの空き缶で湯せんをやってるんスか？
マ ボールが足りねえんだよ！

クリームで絵を描け！

マ 炊飯が終われば焼き上がりなのだが、機種によっては生焼けの場合がある。その場合はもう一度炊飯するか、しばらく保温しよう。竹串を刺して、何もついてこなければ焼き上がりだ。
岡 あんたホントにゲーム記者？
マ スポンジケーキができたら、次はデコレーションだ。ホイップクリームを全体に塗ったら、食紅で色づけしたクリームとチョコレートシロップでマリオの顔を描こう。今回は見栄え重視なんで食紅を使ったが、家庭でやるならイチゴジャムでも使ったほうが味はいいぞ。よし、これで完成!!
岡 おお！ ………まあ、マリオかな？ 顔は損傷が激しいですが、帽子の「M」でなんとか判別できます。
マ 検死みたいなこと言うな!!

➡焼き上がり。しかし、キーボードの前でケーキ焼くなよ

➡デコレーションに挑戦するマッスル。異様に似合わない

チーズケーキにも挑戦！

室温で柔らかくしたクリームチーズとバターをよく混ぜ、そこに卵と砂糖を加えてよ～く混ぜる。これに小麦粉とベーキングパウダーを加えてサックリと混ぜたら、あとは炊飯器で焼くだけ。卵と砂糖は3回くらいに分けて入れると作業しやすいぞ。

小麦粉	200g	卵	4個
砂糖	150g	クリームチーズ	250g
無塩バター	50g	ベーキングパウダー	少々

ニンドリイチオシ『メイドインワリオ』のシールだよ

メトロイドプライム

メモリーカードシールだよ

GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE® ゲームボーイプレーヤー スタートアップディスク

NINTENDO GAMECUBE® スター・ウォーズ クローン戦争

NINTENDO GAMECUBE® ヒカルの碁3

NINTENDO GAMECUBE® バットマン ダークトゥモロー

NINTENDO GAMECUBE® THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球

© 2003 Nintendo © 2002,2003 Nintendo © 2002 Nintendo

鬱がスラスラ書ける覚え方はコレだ!!

←林の中でみんなで楽しく缶蹴りをして遊んでいました。しかしそこへ雨が降ってきて…

→とりあえず雨の当たらないところに避難。お腹が減ってきたのでさっきの缶を開いて…

→みんなでご飯を炊くことにしました。缶にお米を入れましょう

↓しっかりと火（ヒ）をつけて炊こうとしたところ・・・

これが正解!!

↑雨がさっきより強く降ってきて、火が消えてしまいました。それですっかり「憂鬱」な気分に…

ここで問題です

憂 □（ゆううつ）

書けるかな？

読むだけで「うつ」がスラスラ書ける!!

シールをめくってチェック!!

以上、こんなユニークな方法でいろんな知識を詰め込んだ

ナムコ 後藤裕之さん が考案したことばのパズル

もじぴったんのススメ

たまにはためになるインタビュー

ことばのパズル もじぴったんアドバンス™

生みの親は円周率の暗唱世界記録保持者だった!!

4万2195桁(ギネスブック公認)

ナムコ　ゲームデザイナー

後藤裕之さん

1973年8月2日生まれ　東京出身
『もじぴったん』の生みの親。ゲームのために約8万語の辞書データを作成。

後藤さんの活動年表

1986年: 中学1年の夏休み自由研究で「人間は100時間眠らずにいられるか」に挑戦し、成功。
1994年: 円周率暗唱記録4万桁を超える4万10桁にチャレンジするも1万7670桁目で失敗してしまう。
1995年: 円周率暗唱記録4万2195桁にチャレンジし見事成功。現在この記録は破られていない。
伊勢丹形状記憶スーツの広告モデルとなる。キャッチコピーは「雨に強い。記憶に強い。」
放送作家見習となる。バラエティ番組のスタッフとなる。
1996年: 某クイズ番組の問題担当者となる。「100円玉のギザギザは100コある。○か×か?」といった問題を出題し、挑戦者を悩ませる。
1998年: 6年半かけて慶応義塾大を卒業。翌年ナムコに就職。
2000年～現在: 中学時代からアイデアを暖めていたパズルゲームを実現、「ことばのパズルもじぴったん」として製品化される。PS2版, GBA版2003年1月発売。

産医師、異国へ向かう、産後

――　今回は『もじぴったん』のお話を伺いに来たんですが…まず最初に、この場で円周率を言ってもらっていいですか(笑)?

後藤　えーと、では、3.141592653589793238462643383 27…

――　(一同呆然)

後藤　…これ、合ってるかどうかわからないですよね(笑)。　最近の算数じゃ「およそ3」になっちゃいましたし。

――　4万2195桁ということですけれど、どうやってそんなに覚えるんですか?

後藤　語呂合わせなんですよ。数字を言葉にして、10ケタごとにひとつの文章にするんです(P69右下を参照のこと)。なんとなく意味が通じる文章にして…

――　ふむふむ…

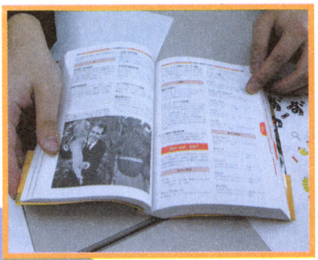
後藤　で、それが10桁ごとに延々と続いて、頭の中にイメージとして入ってくるんです。数字→文字→文章→映像で、それを思い出すときはその逆の手順で、段階的に連想するんですね。

――なるほど。3.14は「産医師」になって…。

後藤　ああ、ただこの産医師はよく登場するんで(笑)、どこの産医師の話だったかわからなくなったりすることもあるんですけれど。それはもう、反復練習でひたすら覚えるしかないですね。

――　ギネスに認定されるときって、どういう手順を踏むんですか?

後藤　僕はテレビ番組の中で取り上げられたんですけど、ちゃんと公式なルールがあるんです。社会的な地位のある信用できる証人を2人立てて、解答を持っているその人の前で暗唱していくんです。で、1000桁ごとに休憩がとれるとか、10分間次の数字が出てこなかったらアウトとかいったルールがあるんですね。言い間違えると、そのチェックマンが、「何千何桁めが間違っていたようなんですけど、そこもう1回言ってください」って(笑)。そこで言い直して合っていればセーフなんですけど、同じ箇所で3回間違えるとだめ。結構細かいですよ。



⬆ギネスブックには8年間後藤さんの名前が。当然イギリスの原版にも載っているそう

――　ギネスに認定されたとき、暗唱するのにだいたいどれくらい時間がかかったんですか?

後藤　9時間ちょっとですね。

――　そんなにかかるんですか!?

後藤　まぁ休憩が多少あるんで、実際費やした時間は8時間くらいだと思うんですけど。

――　すごい世界だ…。でもそもそも、何でそんなことに挑戦したんですか?

後藤　小学校のときからギネスブックを毎年読んでたんですよ。あと、テレビとかでも「ギネスに挑戦」とか言って、びっくり人間が登場したりする番組ってあったじゃないですか。で、自分も将来そういうものに載ったり、出たいなと思っていて。ちょうど大学のときに勉強に疲れて、というか勉強をする気力がなくなって、もっと有意義なことをしようと思って。せっかくだから、学生時代の時間があるうちに挑戦できるものはないかと探していたときに、ギネスブックの円周率の暗唱の記録を見て、これなら時間をかければ自分でもできるんじゃないか、って思ったわけなんです。

――　それ普通は思えないです(笑)。

後藤　あと、僕の前に記録を持っていた方が、友寄さんという日本の方で、いま60代だと思うんですけど、その方の講演会を高校のときにたまたま聞いたことがあって。そのときのお話にも感銘を受けていたんで、そういった意味でもこれをやってみたいという魅力を感じたんですね。

――　何か運命的なものがあったのかもしれませんね。

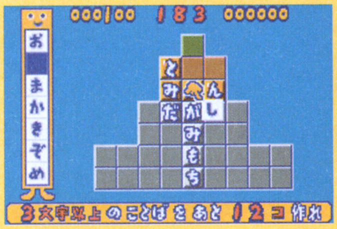
後藤　当時僕はテレビ番組のバイトなんかをしてて、そのときのアンケートでそのことを書いたら、番組で取り上げたいんで出てもらえないかって言われたんです。最初はどうしようかなと思ったんですけど、ディレクターさんが美人だったので(笑)、じゃあやりますって返事しちゃって。その間、

『もじぴったん』とは

用意されたもじブロックを選び、マス目内に「ことば」になるようにつなげていくクロスワード的パズルゲーム。複数の言葉を同時に作ることで連鎖が発生、高得点につながる。マス目を埋めるだけでなく、ステージごとにクリア条件が異なる。

GBアドバンス

タイトル	ことばのパズル　もじぴったんアドバンス
発売元	ナムコ
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1人用



⬆画面左にあるのが使えるもじブロック。言葉になるブロックを選んで、マスに置くのだ

⬆意味のある言葉だとマスが埋められ、得点になる。言葉になるマス目にしか置けない

学校もまる1年全然行かなかったんです。その間家にずっと閉じこもって覚えてたんですよ。

―― 円周率を覚えるために留年した、ってことですよね。でもそもそも、円周率をぜんぶ書いてあるものって見たことがないんですけど、それはどこからみつけてくるものなんですか？

後藤　当時の東大の先生が、スーパーコンピュータを使って、何億桁も打ち出したものがあるんです。その先生が本を出されてて、それに10万桁くらい載ってるんですよ。

―― 普通の本屋に置いてあるものなんですね。何ページくらいあるものなんですか、それは？

後藤　見開きに1万桁くらい載るので、円周率のページ自体は20ページくらい。その本には計算したときの苦労話とか書いてあって、面白い本なんですけど、巻末のほうに円周率が書いてあるんですよ。

―― そうなんですか。ところで後藤さんのこの記録はもう長い間破られてないようですが･･･？

後藤　友寄さんが5万桁に挑戦してるって話ですけどね。

―― もし抜かれたらまたやります？

後藤　僕はもう、しばらくは仕事を大事にしたいし、仕事を1年休むわけにはいかないので（笑）。

―― ナムコの会社命令で「抜き返せ」って言われたら？

後藤　うーん･･･。もし有給だったらやりますね。それで達成したら、ボーナスを弾むぞなんて言われたら、もう必ず！（笑）

円周率暗唱で得られたモノ

―― プロフィールによれば、形状記憶スーツの広告のモデルをされたことがあるそうですけど･･･？

後藤　円周率の記録を出したときに、広告代理店の方からスカウトがきて、ぜひ出てくださいってことで。新聞広告だったんですけれど、スーツを着て、ポーズをとらされて（笑）。

―― 貴重な経験ですね。

後藤　ええ、かなり（笑）。円周率の数字自体は、社会ではなんの役に立たないんですけど、この記録を作ったことによって、貴重な体験がいろいろできたので、結果ぜんぜんムダじゃなかったんです。ナムコに入ってゲームを作ることが出来たのも、円周率の記録を持っていたことが大きいですし。

―― このお話、きっと若い読者にも励みになります。これを読んだ読者が挑戦するかもしれませんね。

後藤　僕的には、誰でもいいのでそろそろ抜いてほしいんですよ。8年間ほっとかれてしまったんで（笑）。

―― また挑戦的な発言ですね（笑）。

↑手にされたギネスの認定証にはしっかりとHiroyuki Gotoの文字が刻まれてました

ここから本題 もじぴったん

―― それではそろそろ本題の『もじぴったん』のお話を（笑）。今回の『もじぴったん』は後藤さんが円周率を覚えていったことと、どこかで結びついているような気がします。

後藤　そうですね。『もじぴったん』も膨大な、辞書をデータ化するっていうひたすら単純な作業が中心だったんですけど、途中、何度か気がめいりながらもやり続けるっていう部分では、円周率を覚えてたときの経験が役に立ったんだと思います。

―― どういった経緯で『もじぴったん』は生まれたんですか？

後藤　アイデア自体は、僕が中学2年のときに思いついたんですよ。もともとゲームが好きで、あとクロスワードが大好きだったんですね。でクロスワード雑誌とかよく買って、家で解いたりしてたんですけど、当時あまり知識もなかったんで、辞書を調べたりしながらやってて、自由に言葉を作っていけるものがいいなぁと思ったときに、パッと「もじぴったん」の原型になるアイデアが浮かんで。その当時は、パソコンで簡単なゲームを作ることはできたんですけど、「もじぴったん」を作れるほどのスキルもなかったんで、ナムコに入るまで14年くらい暖めていて。で入社後、あるときナムコで企画のコンペに出られる機会があって、これを提案したら、中村（隆之さん。『もじぴったん』プロデューサー）の目にとまって。それからトントン拍子でここまで来たという感じなんです。

―― とはいえそう簡単には作れないですよね･･･？

後藤　やっぱり、辞書をどうするんだって突っ込まれたんですね。中村もその点は気にしてて。ただ僕はその時点で、あらかじめ2万語くらい作ってたんですよ。

―― その2万語はどのくらいで作ったものなんですか？

後藤　1週間くらい前に用意して。

―― 企画のために？

後藤　ええ。それで、1週間でこれだけ作りましたから、1～2ヶ月あればできると思います、大丈夫ですよって。

広報　中村が心配して後藤の机に行って、ふと机の脇を見たら、ギネスブックの認定証が飾ってあったんですね。それで、こいつなら大丈夫だって思ったそうなんです

―― 確かに、それは大きいですよね。信頼のブランド、みたいな（笑）。

後藤　どんな困難にも立ち向かっていく根性を示すのに、これは抜群の効果がありますね。

すべて手作業で約8万語の辞書作成

後藤　いちばん苦労したのは、やっぱり辞書ですね。市販の辞書のデータをそのまま写してしまえば楽だろうって思われるんですけど、自分たちで作ろうということになって。

―― 言葉をひとつひとつ入力していったわけですね？

後藤　そうです。辞書をずらりと机に並べて。著作権の問題から、そのまままるごと写すわけにはいかないので、5冊くらいから同じ言葉を引いて、それを自分の中で解釈して、簡単な言葉に言い直すんです。

―― 時間的にはどのくらいかかったんですか？

後藤　だいたい1日20時間、ず～っとやって･･･、

―― に、20時間ですか!?

後藤　ええ。それでだいたい1000語いくか、いかないかくらいですね。

―― ということは･･･何日だ？

後藤　収録した約8万語中、約4万語に意味の解説が入ってるんですけど、それを入れるのに、トータルで2、3ヶ月ってところですね。全体としては2年かかってるんですけれど。

―― 毎日そんな作業で、途中投げ出したくなりませんでした？

後藤　ええ、それはもう。辞書を作るだけで、1ヶ月泊まりっぱなしとかありましたし。このゲームってアイデア的にはいままで世にあってもおかしくないものだったと思うんですよ。でもこの辞書を作る作業が大変で、これまで実現できなかったと思うんです。

―― まぁ、普通はやろうと思わないでしょうね。

後藤　あったのは、クロスワードをそ

円周率物語～後藤さんの記憶法より～

(1～10桁) 3.1415926535

産医師、異国に向かう、産後

産婦人科の産医師ヒロシは、海外に移住した弟の彼女が陣痛という連絡を受け、異国の地に向かう。しかし海外旅行の経験がない彼は迷い、目的地に着いたときすでに妊婦は産後だった。

(11～20桁) 8979323846

爆竹ゾーン、兄さん走る

怒る弟に「兄さんもういいから、とっとと帰ってくれ！」と罵倒された彼は、とぼとぼ帰る。だが、そこは内戦の絶えない危険地帯。ゲリラが仕掛けた爆竹ゾーンに足を踏み入れてしまった兄さん（ヒロシ）は、パンパンと爆竹が破裂する中、必死の思いで空港までの道を走る。

(21～30桁) 2643383279

二浪し、さんざん破産に泣く

命からがら空港までたどり着いたものの、あまりのショックで仕事が手につかず医師免許を剥奪されてしまい、再び試験を受けなければならなくなったヒロシ。しかし二浪してもなお合格せず、受験費用だけがかさみ、さんざんな生活を送る。貯金も尽き果て、破産に泣く事に。

のままゲームでやるだけだとか…。コンピュータゲームならではのものはなかったんですね。そういった部分で、紙のワードパズルとは違ったものが何かできないかっていうのが発想の始まりになりました。

―― 日本語の特性ですよね。たった2文字で意味を成すという…英文じゃ無理ですもんね。

後藤　「at」とか「it」とか、ほとんどないでしょう。

―― 日本でしかできないゲームですよね。

後藤　まぁ、あとハングル語なら表音文字ですから、できるかもしれません。

―― テストプレイって相当大変だったんじゃないですか？

後藤　試作段階で、ゲームになるかどうか試したときに、普通はパズルゲームってゲームのバランスとかをいろいろ調整して試行錯誤しながら完成に近づけていくと思うんですよね。でもこのゲームの場合は、はじめからうまいことにゲームバランスが取れてたんですね。

―― それは意外ですね。

後藤　その2文字の言葉がつながる確率だとか、3文字の言葉が連鎖する確率とかはもう、偶然ゲームとしてうまく成り立つバランスになってて。そういった意味である意味ラッキーでしたね。もちろん、ひとつひとつのステージを作るときには、作る言葉の数の調整とかはしますけど。言葉のくっつく確率を増やすために登録する2文字を増やそうとか、そういうことはなかったですね。

―― 言葉の相性で絶対くっつかないリストなんていうのもあるんですか？

後藤　この間計算してみたんですけど、使える文字は「あ」から「ん」まで濁点含めて、72文字あるんですよ。で、適当に並べても2文字がくっつく確率が3分の1なんですね。これがそのこのゲームのバランスのキモになってるんです。

PS1には移植不可能　向いていたGBA

―― 辞書の8万語を同時にメモリに置かなければいけないという点がハード的にも大変だったと聞いたのですが。

後藤　『もじぴったん』はアーケードからGBAとPS2に移植したんですけど、よくPS1でも作れるんじゃないかって言われるんですよ。でもPS1だとスペック的に不可能なんですね。

―― PS1ではできないけれどGBAで出来たっていうのは、具体的にどういった理由なんでしょう？

後藤　PS1でやるとしたら、オンメモリが少ないので、プレイヤーが言葉を作るたびに毎回CDを読み込まなければいけないんですよ。PS2は容量的にその問題はクリアしてるんですけど。その点、GBAはROMカートリッジで、直接辞書のデータをすばやくやりとりできるので向いてるんですよ。

―― 文字データって、我々のイメージからすると画像よりも全然軽いじゃん！って思ってたんですけど。

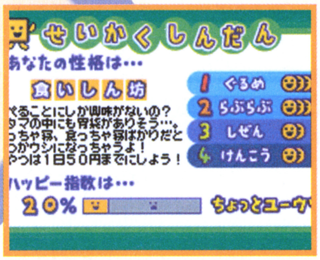
後藤　確かに画像に比べれば遥かに軽いんですけど、それが8万語あって、漢字でどう書くかとか、属性のデータとか、一語一語に細かいデータがあるんですよ。そういうのをひっくるめると、文字データとはいえかなり巨大なデータになってしまうんです。

―― ひとつの言葉にいったいどれだけのデータが付いてるんですか？

後藤　実際にはマトリックスになってるんですけど、まず文字がどういう配列になっているかというものがあって、それから漢字、性格診断に使う属性、言葉の意味、そしていつ追加したものか、内容的に不適切でないかどうかといったデータが付いています。

―― 適不適というのは、どこかで監修を受けられたりしたんですか？

後藤　プロジェクト内の判断ですね。これはちょっとHな言葉だけど、これくらいならいいんじゃないか、とかいった具合です。



⬆言葉の属性データは目に見えないものだけど、性格診断のときに使われている

完全クリア予想　時間は200時間!!

―― たまに予想してない連鎖が起きますよね。いまの言葉ってなんだったのかって、確認したくなるんですけど、表示時間が一瞬で。あとでまとめて見たくなっちゃうんですけど…。

後藤　ステージをクリアする前だったら、セレクトボタンでそのステージ内で出した言葉は見られます。意味をじっくり読みたいという声があって、あとから付け足したんです。

―― クリアしちゃうと見られないんですよね。あとで調べられる辞書機能があったらいいなと思ったんですが。GBA－SPが見た目も中身も電子辞書になる！　みたいな（笑）

後藤　やろうと思えばできたと思うんですけど、最終的には今回はなくしてしまったんです。ただ、やっぱりそういった要望がユーザーの方からけっこう来ましたんで…。

―― 将来的には、続編が出るとしたら入るかもしれない？　そうだったらぜひ欲しいなぁ…。

後藤　うーん。じつは説明が結構おざなりなものもあって、あんまりじっくり見られるのもつらいものがあるんですね。たとえば「右」の意味は「左の反対」って入ってて、「左」の意味は「右の反対」って入ってるという（笑）。

―― ははは（笑）。それはそれでおもしろいですけどね。ほかにユーザーさんからの要望でこれは、というものはありましたか？

後藤　そうですね…ステージを自分で作るエディットが欲しいとか…

―― ああ、そうかも！

後藤　でももう、ユーザーさんが作らなくてもいいくらい、ステージは用意したつもりなので（笑）

―― 600以上ありますからね。でもこれは全部やり遂げるのにどれくらい時間がかかるんでしょう？

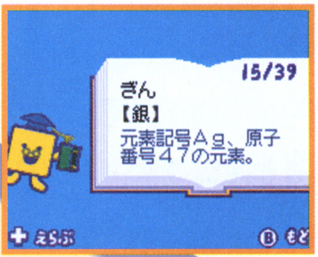
後藤　模範解答を全部ファイリングしたものがあるんですけど、それを見ながら僕が高スピードでやっても60時間～70時間はかかりますね。

―― 答えを見ながらでも!?

後藤　ええ。だから普通の方が、考えながらやっても、おそらく200時間はいくんじゃないでしょうか。

―― なんと…!!　ひとつのステージなら数分でも遊べちゃうゲームなのに、それほどとは…。

後藤　そうですね。ひとつひとつは小粒なので。ただ完全クリアしようとすると、かなり難しいですね。初めはこんなにステージが多くなる予定じゃなかったんですけど、僕が調子に乗って作りすぎてしまって（笑）。これも入れたい、あれも入れたいってやっているうちに…。僕は性格的に物を捨てられないんで、カットできなかったんですね。



⬆知らない言葉の意味はじっくり見てみたくなる。ステージクリア前なら、こんなふうに見られる

―― ステージのアイデアはどこから

〔31～40桁〕5028841971

これには芭蕉、一句ない

あまりにミジメなその彼の姿を、たまたま現代にタイムスリップしていた俳人・松尾芭蕉が見て、嘆いた。「なんと哀れな男じゃ…。これにはさすがの芭蕉も、一句も思い浮かばないわい。」

〔41～50桁〕6939937510

リュックサック、キミんち、強盗

そんな彼に、さらに不運が続いた。貴重品を全て入れておいたリュックサックが、何者かに盗まれてしまうのだ。目撃者に「キミんち、強盗が忍びこんでたよ！」と知らされ、急いで帰宅するも、すでに犯人は逃亡、もぬけの殻だった。

〔51～60桁〕5820974944

コンパニオン、グッチ支給しよ

「…ない！盗まれた！」彼はショックだった。先月、合コンで知り合ったコンパニオンのマキちゃんに、今度の日曜にグッチのショルダーバッグをプレゼント（支給）しようと思っていたのに、それさえも盗まれてしまったのだ。

出てくるんですか？

後藤　あれはふだん、ボーっと散歩なんかしながら目についたものなんです。たとえばコーヒーだったら、それをテーマにして考えよう、って具合に。もう、目についたものはどんどん問題にしていくみたいな感じで。クリアの条件は後づけなんですよ。

――　ステージの形から作っていったってことですか？

後藤　まず最初にテーマを決めて、形を作って。それから選べる言葉を考えて、条件を加えて調整する…という作業を、ひとつひとつ行うんです。

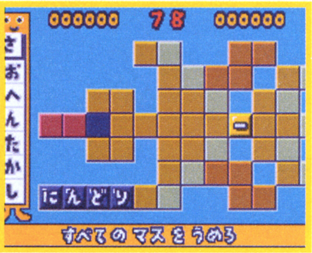
――　そういえばゲームの中に、我々のニンドリ面も入れて頂いて…ありがとうございます!!

後藤　あれはプロデューサーの中村の制作なんですよ。

――　じつはまだ実際のステージを自分では見られないんですけど…。隠し面みたいなので（笑）。これは条件はなんなんですか？

広報　「ニンドリ」という言葉を1回でも出すと見られるようになるんです。あーけーどの059、しかくしめん(むずかしい)が出しやすいのでオススメですよ。

――　さっそく帰って試します（笑）。



↑これがウワサのニンドリ面。編集部員の名前がもじブロックになってるのがわかるかな

一文字に芽生える感情「ぢ・づ」が憎い!?

――　作るのが簡単な文字、難しい文字ってありますよね。

後藤　そうですね。辞書に出てくることばで、全部の文字の%を調べたんですけど、いちばん多いベスト3が「い」と「う」と「ん」なんですよ。

――　「ん」ですか？　頭に置けない言葉だから少なそうですけど。

後藤　途中で使う頻度は「ん」がいちばん多いし、じつはことばになる確率もいちばん高いんですよ。「○ん」って入れれば、だいたい90数%の確率でことばになりますよ。

――　そうなんですか！

後藤　逆に使いにくい文字は、「ぢ」と「づ」ですね。「ぢ」だと「はなぢ」とか…いまはそれぐらいしかパッと浮かばないくらい（笑）。

――　「ぢ」の言葉の数は1桁台？

後藤　それでも2桁、数十個はありますけどね。あと「づ」。「ず」ならたくさんあるんですけれど、「づ」で始まる言葉は、かつらの「づら」ぐらいじゃないですか。

――　なるほど…。そこまで言葉を極めると、何かこれまで見えなかったものが見えてくるんじゃないですか？

後藤　初めは全然考えてなかったんですけど、文字ごとの性格づけみたいなものが出てきますよね。使いやすい文字とか、「い」の上に「か」を置くと3文字が作りやすいとか。文字ごとの相性とか…。「づ」と「ら」をくっつけると3文字は作りにくいとか、プレイを繰り返すとわかってきますし。そういった意味で、ひとつひとつの文字の個性みたいなものが際立ってきますよ。

――　なんか愛情がわいたりとか？

後藤　そうですね。だから「ぢ」はもう、憎らしい（笑）。「ぬ」とか「へ」とかもあんまり…。半濁音の「ぱぴぷぺぽ」なんかは、外来語ぐらいしかないんですよ。よくユーザーさんからの声でも「あのへんの文字なんとかしてくれ」って話があったり（笑）。文字の好き嫌いは出てきますね。

――　逆にそういう文字は、先に使っといたほうがいいってことですね。

後藤　そうですね。だから「ぬ」とか「へ」のつく言葉を覚えておくといいですよ。

新しい言葉は常に追加

――　いまも辞書は更新されてるんですか？

後藤　念のため、ためてますけど、それを使うかどうかはわかりませんけど。かなりそれも何千とあるんで。

――　8万という数字はどういう根拠なんでしょ？

後藤　これはたまたまだったんですよ。普通に売っている、学校で使っているような辞書がだいたい5万語なんですよ。で、それにさきほどの載っていない言葉をコツコツ追加していったら8万語になったんです。まぁ最初のアーケードでは7万7千語くらいで…

――　ナムコ的には7万6500語以上にしておこうと（笑）

後藤　ええ、で移植するにあたって5000語くらい増えちゃったんですね。基本的に、「この言葉って入ってたかなぁ…？」って常に気になってるんですよ。だから、電車とかで女子高生が話してて、あれ、いまの言葉知らないなぁなんていうのがあると、会社に来てからネットで検索して、結構ヒットするから追加しとこうとか、そういった作業を延々としてましたんで。テレビのテロップとか見てても、ついメモったりしています。

――　辞書には載ってない言葉も入ってたりするんですよね

後藤　もう、大量に入ってますよ。というか、辞書に載ってない言葉ってこんなにあったのかって、この2年間思い知ったくらいですから。たとえば「バスケットボール」「バスケット」は載っていても、「バスケ」がないとか、「ラーメン」は載っていても「みそラーメン」はないとか。本当に、普通に載っていそうな言葉が意外と載ってないんです。そういったものをしらみつぶしにチェックしていくというのが、いちばん大変な作業でしたね。もうソフトは出ちゃいましたけど、いまだに、やっぱり入ってない言葉が出てきますから。

――　もしかして、その8万語以上の辞書は後藤さんの頭のなかにすべて入ってる…？

後藤　ある程度は、ですね。これ入ってなかったかな…と思って調べたら入ってた、てことはよくありますから。完璧には覚えてないですけれど、だいたいは、という程度です。

――　そういう意味では今回の仕事はボキャブラリーを増やすという意味でかなり役立ったんですね

後藤　もともと、昔は漢字がすごい苦手だったんですね。でもいまは漢字検定一級を取りましたし、それなりに国語には強くなりましたね。

――　漢字検定ですか？

後藤　漢字検定協会というのがあって、毎年3回くらい検定試験をやるんですよ。200点中160点取ると合格とか。でも一級になるとほとんど使わない漢字も多いんですけれどね。

――　ああ、それで新しいゲームを作ろうとしているとか…？

後藤　よく要望として漢字バージョン、アルファベットバージョンを作ってくれっていう声はあるんですけれど。アルファベットはさっき言ったとおり2文字はほとんどないんで。ルールを変えないと無理ですね。漢字は2文字の言葉がいっぱいありますけど、ボードゲームで漢字を組み合わせて言葉を作っていくゲームがあるんですけれど、ただ漢字の場合だと何千個もあって。意外とくっつかないんですね。選択肢が100個あっても、そのうちの2,3個がくっつくかどうかっていう。だから、『もじぴったん』の、2文字の言葉が3分の1の確率でくっつくっていうバランスとは段違いの難しさなんですよ。

〔61～70桁〕**5923078164**

号泣、兄さん、女は居留守

救われようのない絶望感に打ちひしがれ、号泣するヒロシ。「…ああ、オレは弟にも馬鹿にされてしまう、ダメな兄さんだ…」傷ついたハートをなぐさめてもらおうと、マキちゃん（女）のアパートに行くが、「げっ！あのしつこい男だ！」と彼女は居留守を使って無視…。

〔71～80桁〕**0628620899**

オムツ野郎にアッパー！キック！

あまりにしつこいので、キレたマキちゃんはドアをいきなり開け、「うるさいわね！あんた、赤ちゃん言葉を使うからキモチワルイのよ！このオムツ野郎！もう来ないで！」と捨てゼリフを吐き、彼にアッパー！キック！の応酬を食らわせた。

〔81～90桁〕**8628034825**

野郎！ツッパれ！差し歯抜こう！

マキちゃんに歯が折れるまでボコボコにされた彼。強くなるため町のヤンキーにケンカ指南してもらう事に。ヤンキーは「野郎！なんだ、その弱々しいツラは！もっとツッパれ！折れた歯はケンカした男の勲章だ！いちいち差し歯なんかしてんじゃねえ！今すぐ抜こう！」と喝を入れた。

きっと日本語が好きになる

―― ちなみに、円周率の覚え方と同じく、漢字の覚え方もあるんですか？

後藤 ありますね。漢字も語呂合わせなんですけど、よく言っているのが、「憂鬱」の「鬱」って漢字なんですけど…書けます？

―― （一同）…書けません！

（ここで一同、後藤さんからp67にある「鬱」の書き方を教わる）

―― なるほど～！ なんか後藤さん、塾の先生みたいです（笑）。

後藤 これは自分のオリジナルなんですけど、とにかく細かく分解したり、自分の覚えやすいイメージに変換して覚えることがコツなのはなんでも共通ですね。

―― でも、これひとつ考えるのにも時間がかかりますよね。

後藤 そうですね。これを考えるだけでも結構時間がかかりましたから。ただこういった「こじつけ」って、やってるうちに上手になってくるんですよ。円周率も、語呂合わせといっても、素で見ただけじゃ何のことか、さっぱりわからないでしょう？

―― えーと、「オムツ野郎にアッパー、キック」って…???（爆笑）

後藤 4万2195桁ですから、僕はこんな感じの語呂合わせを4000個以上作ったんですね。それだけやっているとかなりトレーニングになって。

―― しかしこれを9時間続けたわけですよね。すごいとしか。やっぱり普通の人と記憶力が違いますよ。

後藤 いや、特別な脳を持っているわけではないし、記憶容量も普通の人と一緒で、覚える対象が違うんだと思うんですよ。だから、なんでおまえそんなこと知ってるんだって言われることがよくあるんですけど、実際は普通だと思いますよ。僕は円周率を大学1年休んで覚えましたけど、その間に1年間まじめに大学行って学んでた人だって、その分別のことを覚えているはずなんで。同じ覚える量を、何に使うかっていう部分で、突拍子もないことをしているだけだと思いますよ。

―― 何かに置き換えることで頭に入れるコツをつかんでいることは確かですよね。

後藤 『もじぴったん』にも関わってくると思うんですけど、日本語って語呂合わせしやすいんですね。英語だとそうはいきませんから。そういった部分でも、日本語ってすごく役に立つものだし、貴重な文化財産なんだなって思いますよ。

―― 『もじぴったん』を遊んでいるときっと日本語、好きになりますよね。

後藤 そうですね。そのきっかけになれば嬉しいですね。

もじぴったんでゲーム脳に挑む!?

―― 編集部の人間はよく移動時間にGBAをやってるんですけど『もじぴったん』をやるとよく駅を乗り過ごしてしまうって話があるんです。

後藤 同じパズルゲームでも、『テトリス』とか『ぷよぷよ』だと、じつは脳の半分しか使ってないんですね。だからもう片方の脳で駅のアナウンスを聞き取れるんですけど、『もじぴったん』は右脳も左脳も両方使うゲームなので、まったくまわりのことに気がまわらなくなってしまうんですね。

―― なるほど。『テトリス』なんかは極めると反射ゲームですからね。

後藤 一般的なゲームだったら世間話しながらでもできるけど、『もじぴったん』は集中してしまうんで、何かをしながらはできないんですね。

―― なるほど！ これなら絶対ゲーム脳にはならないでしょう。

後藤 はは（笑）。ゲーム脳に『もじぴったん』で対抗したいですね。これならどうだ！ って。

―― ところで『もじぴったん』というタイトルはどのように決まったんですか？

後藤 たくさん案を出した中のひとつなんですけど、最初は『わーず・わーず』っていう案があったんです。それが商標の関係でNGになって、やっぱり日本語らしいタイトルがいいということになって、名は体を現すということから、「ぴったんご（単語）」という案もあったんですけど、

―― ああ、それならそのままでもいけそうかも。

後藤 ですよね、僕もそれがイチオシだったんですど。でもなぜかみんな気が乗らなくて…。で最終的には、あの「冷えピタ」ってありますよね、あの語感の良さ、インパクトが欲しいということで、『もじぴったん』に決まったんです。

―― いいですよね、「ぴったん」（笑）。文字をぺたぺたくっつける感じや、かわいらしい感じがよく出てるし。

後藤 ちなみに「ぴったんこ」っていう言葉は辞書に載ってないんです。造語みたいなんですけど、軽い感じで、途中に小さい「っ」が入ってたり、最後が「ん」で終わるとヒットするっていうジンクスもあったので。

―― そうなんですか。いまとなってもこのタイトルしかないって感じですよね。

↑「つゆだく」なんてことばまで登録してあるからオドロキ。当然辞書にはない

―― 「ふたりのもじぴったん」というボーカル付きの曲が入ってますけど、これは…？

後藤 もともとアーケードの対戦モードのために作った曲で、始めは歌詞はなかったんですけど、サウンドを作った神前から、聞かせてもらったとき、サビの部分が「もじぴったん！」って聞こえたんですよ（笑）。で、これは歌詞をつけたい、ってことになって。ただ時間が差し迫っていたので、僕が30分くらいでばぁーっと書いてできたもので。初めての作詞なんですけど。

―― でも、すごくいい感じですよね。「もじぴったん！」っていうサビのフレーズが耳に残るし、なんか無性に聞きたくなるときがあります。

後藤 そうなんですよ。音楽CDにしてほしいくらいですよね。GBAは対戦がなかったんでどうしようかという話もあったんですけど、これがなきゃ絶対ダメという声も強かったんで、ちょっと強引に入れたんです。

―― GBAでは2人対戦は無理だったんですか？

後藤 最初は予定もあったんですけど、2カートリッジじゃなきゃできないし、それだとやる機会もないだろうってことで。ただ、ユーザーさんからはやっぱり入れて欲しいっていう意見がたくさん返ってきましたね。

―― 技術的には、2カートリッジあればできる？

後藤 できるかも、ですね。

―― では、ぜひ次回にでも…。あと、もじくんとか、もじちゃんとかキャラが、いい味出してますよね。

後藤 これも最初は名前もなかったんですよ。みんながもじくんって呼んでいるうちに自然に…。最初はいまと全然世界観が違って、オマケのサブキャラだったんですね。別にちゃんと主人公がいたんです。

―― ほんとに、ゆる～い感じのキャラですよね。でもステージクリアしたときにみんなでわぁっ、て感じに喜んでくれるのはとってもうれしい。

後藤 そうですね、実際女性の方の人気も高くて、よくイラストなんかを頂いたりしますね。

―― 誰でも書けますからね（笑）。遅ればせながら、次号シールにさせてもらいますよ。

↑ステージクリアするともじくんがたくさんでてきてとってもうれしくなるのだ

文化遺産としてのもじぴったん

―― 後藤さんの次回作は…？

後藤 具体的には言えないんですけど、ゲームを作るうえでの自分のモットーは、誰でもできるっていうことと、ひまつぶしだけじゃない、プラスアルファを持たせたいっていうことなんですね。その2つの点を心得つつ、作っていきたいですね。

―― 最後に『もじぴったん』をプレイするユーザーに、メッセージをお願いします。

後藤 「もじぴったん」はもしかしたら100年後も遊べるゲームかもしれません。もちろん、その間に新しいことばがたくさん生まれてくるんでしょうけど、ことばって言うのは文化遺産ですし、100年後にも遊べる、パズルの文化遺産的なものを『もじぴったん』は持っていると思うので、ぜひ一生遊んで欲しいですね。

ニンドリ編集部員が選ぶ！私がハマッたパズルゲームたち

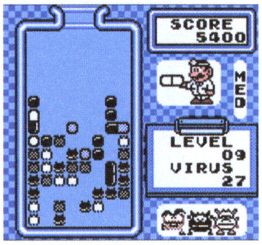
ここではニンドリ編集部員がハマったパズルゲームを紹介。今でも遊べるゲームが多いので、興味を持ったものがあったら、ぜひ遊んでみてね。

ケイ大佐　ドクターマリオ

機種	ゲームボーイ	発売日	1990年7月27日	価格	2600円
発売元	任天堂	備考	ニンテンドーパズルコレクションに収録		

●スリリングな対戦モードがお気に入り

降ってくるカプセル、軽快な音楽。始めは所詮「落ちモノ系」だから『テトリス』にはかなわないだろうと思っていたら、ハマることハマること。1人用もさることながら、ケーブルを繋いでの対戦が最高！　相手の画面が見えないだけによりスリリングなんです！

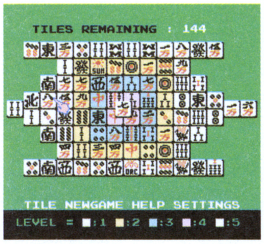


トランセル種市　上海

機種	ファミコン	発売日	1987年12月4日	価格	5300円
発売元	サンソフト	備考	—		

●画面で判断しちゃだめ♥

正直、画面だけ見たら「すげ～つまんなそう」というチビッコの声が聞こえてきそうだが、まあやってみなさい！　同じ柄の麻雀牌を端からペアで取っていき、全部なくなったらクリアという単純ルール。クリアすると、ムフフな画像が見られるらしいぞ！



マッスルイガリン　パネルでポン

機種	スーパーファミコン	発売日	1995年10月27日	価格	5800円
発売元	任天堂	備考	ニンテンドーパズルコレクションに収録		

●8年前の懐かしの記事担当ゲーム

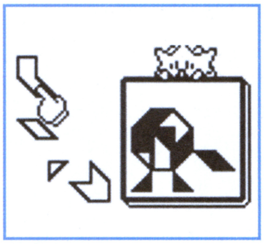
ワシはパズルは苦手だ。だが、こいつには思い出がある。この仕事を始め、2番目か3番目に担当したのが『パネポン』の紹介ページだった。当時は、ド新人に振られるほど扱いが軽かったのだ。8年経ち、久々に『パネポン』と再会し、ちょっと当時を思い出した。

中植　ポケモンパズルコレクション

機種	ポケモンミニ	発売日	2001年12月14日	価格	1200円
発売元	ポケモン	備考	—		

●3種類のお手軽パズルが嬉しい

お手軽で遊びやすいのがウリのポケモンミニ。パズルゲームって、じっくり腰を据えて遊ぶのもいいけど、僕はどちらかと言うと不意の空き時間に1問2問、問題を解くってプレイスタイルの方が好きなんですな。そんなわけで、コレがお気に入り。続編も出てるよ。

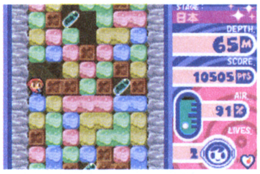


本ちゃん　ミスタードリラーエース　ふしぎなパクテリア

機種	GBアドバンス	発売日	2002年8月23日	価格	4800円
発売元	ナムコ	備考	—		

●中毒性の高いカンタンパズル

会社までの電車の中での暇つぶしとして愛用しているGBA。お気に入りは『ダビスタ』とコレ。「自分の意思で並べる」のではなく「ブロックを掘って並べる」ので偶発性の連鎖も期待できるのだ。意図的な連鎖作りが苦手…っていう人(オレのことです)にオススメ。取っ付きがイイので、初心者でも中毒になること確実！



カズヤ　マジカルドロップ2

機種	スーパーファミコン	発売日	1996年9月20日	価格	7800円
発売元	データイースト	備考	—		

●待ち時間を埋めてくれた良質パズル

僕の友人達は格ゲーの達人揃い。学生の頃、彼らの長い連勝記録を待つ間の暇つぶしで、主にアーケードでやり始めたのがコレ。いつの間にか余裕でクリアできるまでに上達してました。そんだけやるなら格ゲーやれよ、とか本末転倒なことは言わないで。

©1990 Nintendo ©1987 SUNSOFT ©1987 ACTIVISION INC. ©1995 Nintendo ©1995-2001 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK inc. ©2001 Pokemon
©1999 2000 2001 2002 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©1996 DATA EAST CORPORATION

家庭用版新キャラ・ネクリッドにも専用のムービーが存在！

ネクリッドもOPムービーに登場！　邪剣の欠片を手にし、雷雨のなか咆哮する彼の姿が描かれる。格闘スタイルなど未だ分からない部分の多いネクリッドだが、彼の物語の結末にも期待したいところ。

邪剣を討つべく、迷いの森から再びマスターソードが抜かれる！

壮大な戦いの始まりを描くフルCGのオープニングムービー

圧倒的なOPムービーが高い評価を得た『ソウルエッジ（PS版）』から7年余。シリーズ第3弾となる『SCⅡ』もフルCGのOPムービーで世界観を演出！　その壮大な物語の予兆が描かれる。

↑このOPムービーでは、登場人物たちの旅立ちや、戦いの様が描かれている

ハイラルの英雄・リンクマスターソードを手に！

GC版のゲストキャラとして登場するリンク。OPムービーでは、彼の旅立ちも描かれていた。光差し込む神秘的な森のなか、マスターソードを引き抜き、天に掲げるリンク。こうして、彼の『SCⅡ』における旅が始まった…。

SOULCALIBUR Ⅱ®

いよいよ発売目前となった期待の武器格闘ACT『SCⅡ』。今回はOPムービーや、新たなキャラの姿を公開。また、リンクの新たな技の数々も紹介しよう。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ソウルキャリバーⅡ	ジャンル	格闘アクション
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月27日	メモリーカード	4ブロック
価格	6800円		

©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved.

邪剣の胎動

↑→かつて邪剣を封じるため異界に留まった霊剣・ソウルキャリバー。だが、霊剣は邪気に犯され、その姿を変貌させつつあった。そして今、戦士たちの姿を追う一羽の鷹が放たれる

旅立つ戦士たち

←↑それぞれの理由と信念を持って邪剣を追い、旅立つ戦士たち。キリク、マキシ、シャンファ、カサンドラ…。そして彼らの姿を監視し続ける一羽の鷹「ウォッチャー」

相打つ女剣士

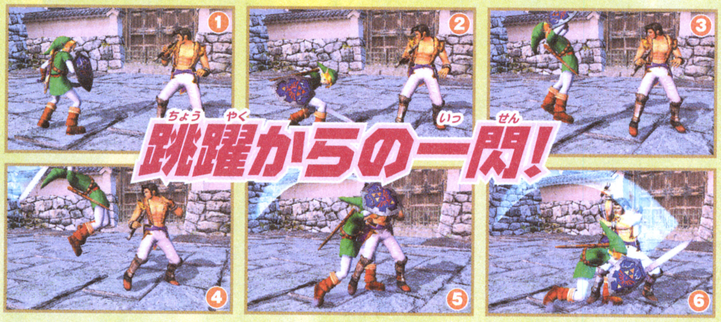
↑→2人の女戦士が激しく火花を散らす。1人は邪剣の欠片を封じた短刀を持つ女忍者・タキ。もう1人は邪剣の力を借りて生み出された蛇腹剣を持つアイヴィー。勝負の行方は…？

そして鷹は舞い降りた…

←↑暗雲渦巻き、雷鳴轟く地の果てに、ソウルエッジを構えたナイトメアの姿があった。その彼のもとに、邪剣の欠片を持ち帰った鷹が舞い戻る。そして、ついに邪剣が目を覚ました…！

リンクの新たな剣技がまたも判明

回転斬りや弓矢の射撃など、これまで公開してきたリンクの技の数々。今回は、またも新たな技の存在が判明した。ジャンプからの縦斬りと、剣技と体術のコンビネーション。いずれも、『SCⅡ』オリジナルの技で、今までのリンクにはない攻撃方法である。『SCⅡ』における彼の活躍に期待しよう！



←↑軽い跳躍から、渾身の斬撃が放たれる！　離れた位置からの奇襲攻撃として便利そうな剣技。決して長いとはいえないマスターソードだが、リンクは剣技でリーチを補う

邪剣と縁深き4人の戦士を紹介！

シリーズ最初の作品『ソウルエッジ』から邪剣と関わり続けた4人の戦士たち。邪剣と彼らの宿縁は、未だ続く…。

御剣平四郎

「肉食獣は決して肥満することはない。」
…サヴァラン

戦国の日本にあって、最強と呼ばれた侍。彼は自分の存在を脅かす種子島（鉄砲）に打ち勝つべく、最強の武器・ソウルエッジを捜し求める…。

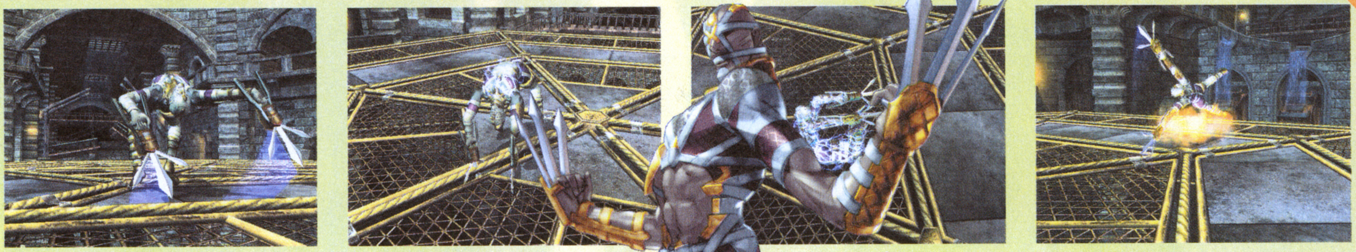
タキ

かつて同じ一族であった封魔衆を去り、抜け忍となったタキ。彼女は恩師の元にある邪剣の欠片と、復活した邪剣本体の封印に旅立った。

「機会が二度、扉を叩くと思うな。」
…シャンフォール

剣技と体術のコンビネーションアタック!

←↑横斬り、縦斬り、キックの3連撃。素早いコンビネーションで相手をほんろうする。ちなみに、リンクは剣技の途中から弓矢やブーメラン、爆弾を構えることができる。このコンビネーションも、途中でキャンセルして、武器を持ち変えられるぞ



ヴォルド

イタリアの大富豪が隠した財宝の番人・ヴォルド。彼は、亡き主が求めた秘宝・ソウルエッジを捜し、財宝が隠された小島から旅立った…。

「優雅さは、人形か神のうちにもっとも純粋な形で現れる。」
…クライスト

かつて邪剣に魅入られ、その持ち主となったジークフリート。彼は邪剣に支配されながらも、わずかな意識でその凶行を止めるべく、あがき続けていた。

ナイトメア

「人間とはそもそもいかなるキマイラであろうか。」
…パスカル

2003.03.27 : A Dance Starts…

Are you ready?

P.N.03 PRODUCT NUMBER

ダンスのステップをとりながら、暴走したメカ兵器を破壊していくシューティングアクション。今回は、現段階で判明している基本的なゲームシステム&敵メカ兵器について紹介していこう。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03（ピーエヌ・スリー）	ジャンル	シューティングACT
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	3月27日	メモリーカード	5ブロック
価　格	5800円		

 ©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

GAME SYSTEM
ゲームシステムを理解せよ

最初に、画面両側に表示されているゲージについて説明しよう。左側は上から順に「エナジードライブゲージ」、「バリアーゲージ」、「ポイント」を、右側の数値は「コンボ」を表している。以下に、それぞれの内容について詳しく解説しているので、しっかりと把握しておこう。

A エナジードライブゲージ

複数の敵にダメージを与える必殺技の「エナジードライブ」を使うためのゲージ。「エナジードライブ」を使用するごとに、ゲージが消費されていき、ゲージがなくなると使用することができなくなる。なお、消費したゲージは、アイテムを取ることで回復が可能。

B バリアーゲージ

ヴァネッサの耐久力を示すゲージで、敵の攻撃を受けると減少していく。このゲージが0になるとゲームオーバーとなってしまう。ゲージを減らさないよう、敵の攻撃をうまく避けよう。なお、減少した「バリアーゲージ」は、アイテムを取ることで回復させることができる。

C ポイント

敵を倒すことでポイントがアップ。貯めたポイントは「イージースーツ」の購入等、ヴァネッサをチューンナップするために使用できる。なお、「イージースーツ」は全部で9種類あり、それぞれ「攻撃力」、「防御力」、「エナジードライブ」の性能が異なる。

D コンボ

成立したコンボ数が表示される。コンボは、敵を連続して倒すことで成立。コンボを多く繋ぐほど、獲得できるポイントもアップする。効率よくコンボを繋いでいけば、それだけ獲得ポイントも多くなり、さまざまなチューンナップが可能になるというわけだ。

操作方法を大紹介！ CONTROL

次に、操作方法について紹介していこう。ヴァネッサのおもなアクションは以下の6種類。状況に応じた、的確な操作で敵を倒していこう。基本的には、ボタンひとつでアクションをとるが、「エナジードライブ」だけは、コマンド入力と同時にAボタンを押すことで発動する。

攻撃 SHOT

Ⓐ ボタン

ロックオンした敵へ向けて、手からレーザーを放つ「バームショット」を使用する。基本は、これを使って敵を倒していくのだ。

サイドステップ SIDE STEP

Ⓛ Ⓡ トリガーボタン

Lトリガーボタンで左、Rトリガーボタンで右へステップする。おもに、敵の攻撃を避けるために使用することになりそうだ。

ジャンプ JUMP

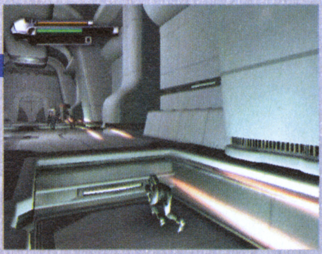
Ⓑ ボタン

その場や前方へのジャンプが可能。低い弾道の攻撃をジャンプで避けつつ、「バームショット」を放つ、といった使い方がセオリーとなる？

しゃがみ DOWN

Ⓨ ボタン

Yボタンを押すことで、ヴァネッサがその場にしゃがむ。弾道の高い攻撃を避けるときなどは、このアクションを使用することになるだろう。



エナジードライブ ENERGY DRIVE

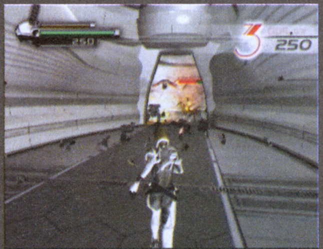
スティック＋Ⓐ ボタン

コマンドとともにAボタンを押すことで、ロックオンした敵を中心に、複数の敵に大ダメージを与える「エナジードライブ」を使用する。

多彩なアクションを駆使して戦え！

「ミッション」と「チューンナップ」

『P.N.03』には、さまざまなミッションが用意されており、基本的には、ミッションクリア→ポイントでヴァネッサをチューンナップ→新たなミッションに挑戦といった流れで進めていく。なお、ミッションやチューンナップの詳細は現段階で不明。これらは、判明次第、お伝えしていきたい。



↑どんなミッションが用意されているのか？

ENERGY DRIVE
エナジードライブでハードに踊れ！

華麗なダンスのモーションとともに繰り出されるヴァネッサの必殺技。それが、「エナジードライブ」だ。その破壊力もさることながら、発動時に披露されるダンスも今作の見所のひとつ。ここでは、新たに判明した4種類「エナジードライブ」の名称と、その発動コマンドを紹介していこう。

GRIFFIN［グリフィン］

↑↓+Aボタンで発動。ヴァネッサの周囲に大ダメージを与える。グリフィンとはギリシャ神話の伝説の生物だ。

GULLWING［ガルウイング］

→←+Aボタンで発動。ロックオンした敵めがけて、強力なレーザーを放つ。ガルとはカモメのことで、直訳すればカモメの翼となる。また、ガルには、人をだますといった意味もあることから、トリッキーな動きの攻撃となる？

SWAN［スワン］

←→+Aボタンで発動。まばゆい光とともに、強烈な一撃を繰り出す。スワンの名にちなんだ華麗なダンスを見られるか？

PEGASUS［ペガサス］

↓↑+Aボタンで発動。ヴァネッサの両手から繰り出されるダブルレーザーで敵を攻撃する。ペガサスとは翼を持った馬のこと。ギリシア神話では、メドゥーサの切り落とされた首から生まれ出た馬とされている。

COMBO SYSTEM
コンボを決めてポイントアップ！

コンボとは、敵を倒したときに得られるポイントが多くなるシステムのことで、一定時間内に連続で敵を倒すことでコンボが成立する。コンボを連続で繋いでいけば、それだけ獲得ポイントも増えるので、より高いチューンナップが可能になる。ゲームを有利に進めるためにも、効率のよいコンボの組み立て方を見つけることが重要となりそうだ。

華麗にコンボを繋げ！

「コンボスステム」について

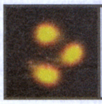
遊び（プレイ）をテンポ良く、面白くする為に入れました。
コンボがつながると高ポイントに。
コンボのつながり数に、一喜一憂（熱）してください。
コンボでポイントを貯めて、プレイヤーをパワーアップ！

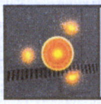
ディレクター
三上 真司

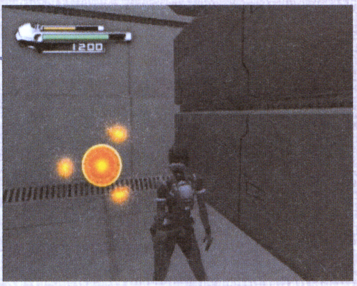
ITEM
ピンチになったらアイテムで回復!

現段階で判明しているアイテムは、以下の2タイプで、それぞれ「バリアーゲージ」と「エナジーゲージ」を回復させることができる。画面を見る限り、これらはあらかじめマップ上に配置されているものと推測される。どこに配置されているのかを把握しておくことが、攻略のカギになりそうだ。

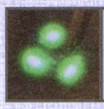
バリアーゲージ回復

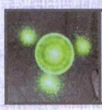

バリアーゲージが少しだけ回復する


バリアーゲージが完全に回復する



エナジーゲージ回復


エナジーゲージが少しだけ回復する

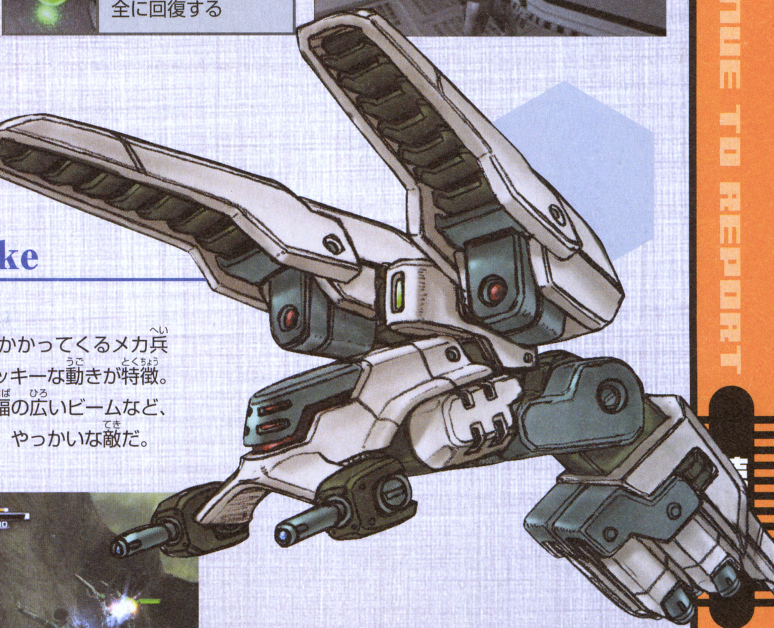

エナジーゲージが完全に回復する

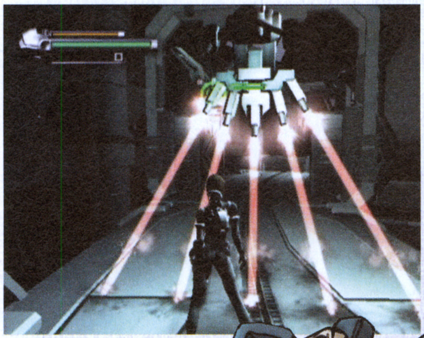
ENEMY
ヴァネッサの行く手を阻む敵兵器たち

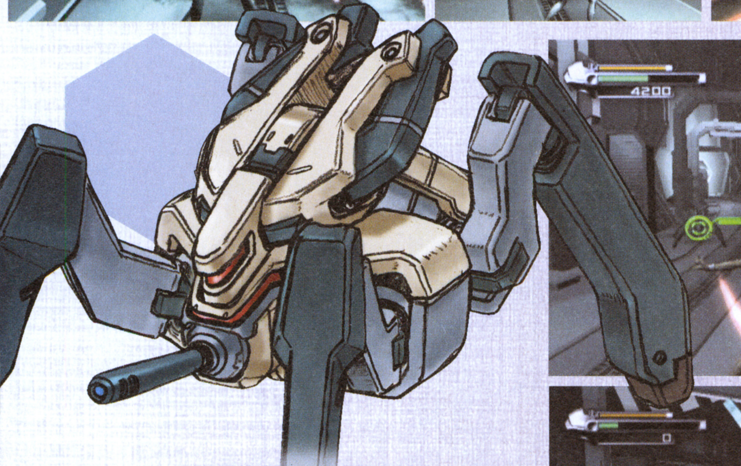
ヴァネッサの行く手を阻む、さまざまな敵メカ兵器たち。ここでは、その中から2体を公開しよう。こうした敵メカ兵器たちが、実際の画面でどんな動きを見せてくれるのかも楽しみだ。

AAS-04 Weiβbirke
ヴァイスベルケ

上空を飛行しながら襲いかかってくるメカ兵器。素早いスピードとトリッキーな動きが特徴。放射状に広がるレーザーや幅の広いビームなど、複数の攻撃パターンを持つ、やっかいな敵だ。



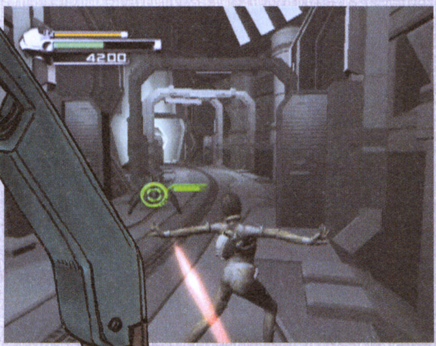




AAS-12G Ranke
ランケ

地面を這いながら移動するメカ兵器。シザーズ状の頭部を飛ばして標的を捕獲。その後、本体が飛び掛かり、標的もろとも自爆するといった攻撃方法を持つ。捕獲されないよう、発見したら早い段階で撃破することが重要となりそうだ。

※イラストは原案で、ゲームとは若干仕様が異なります



『P.N.03』のメカデザインについて

『P.N.03』のメカは、ありきたりのカッコよさではなく、心に引っ掛かるようなデザインを心がけていました。

全て自律型のロボットという事なので、人の操るものとは一味違う独特な変型や動き等を楽しんで欲しいです。

苦労した点としては、とにかく時間がなかった事です。

デザインする先からモデリングが出来ていくので、ドキドキしながら仕事していました。というわけで撃ち落とす前に、ちょっとだけ敵メカも見てくださいね。

敵メカデザイン担当
酒井　奨

横スクロールアクションの革命〈?〉「VFXパワー」

カプコンの新作アクション『ビューティフルジョー』。敵を攻撃するときに、スーパーヒーローらしいカッコイイ演出を可能にする新システム「VFXアクション」を搭載。「スロー」「マックスピード」で時間を操り、敵をかっこ良くなぎ倒していくことができるのだ。

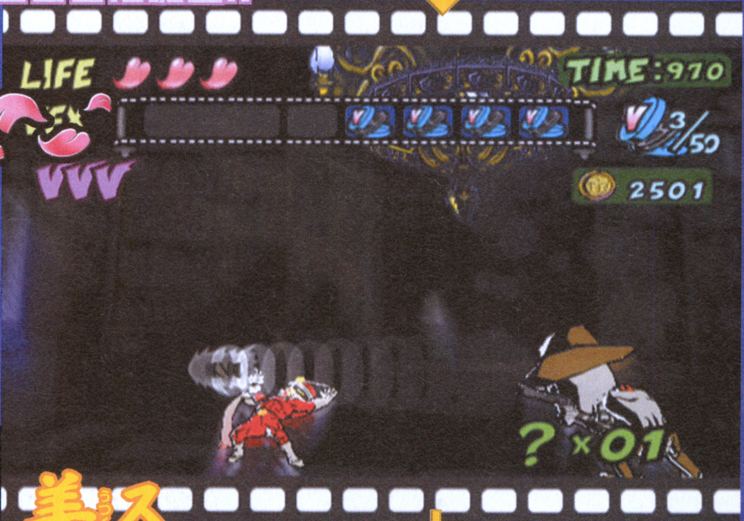
VFXメーター

➡LIFEメーターの下にある、ィルムを伸ばしたようなメーター。VFXパワーの使用回数を表すメーターか？　VFXパワーには使用制限はないようだ。ここぞというときに使うのがヒーローらしいかも

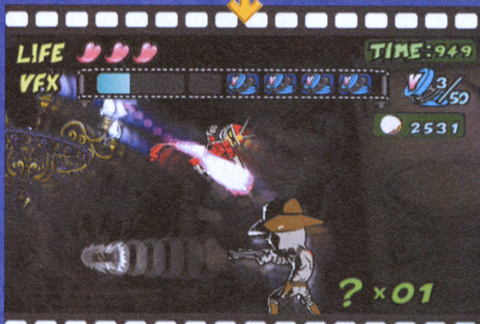
⬅⬇敵が放った弾がジョーを襲う！　こんなときにVFXパワーを使おう。VFXパワーの1つ「スロー」で弾の速度を落としジョーが身を反らして軽やかに回避！　まるで「マ○リックス」のようだっ！

GC期待の新世代ヒーローアクションここに誕生!!

ビューティフル ジョー



スーパーヒーローだから美しく避けて華麗に反撃



⬅弾を避けたら次は反撃だ！　すかさずジャンプして強烈なパンチが敵にさく裂！　スーパーヒーローらしく、かっこ良く敵を倒すことができた。弾をかわしてから、敵を攻撃するまで、敵が放った弾の位置がスローの威力を物語っている!!

FINISH!!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ビューティフル ジョー (Viewtiful Joe)	ジャンル	VFXアクション
発売元	カプコン	プレイ人数	未定
発売日	今春	メモリーカード	ブロック数未定
価　格	未定		

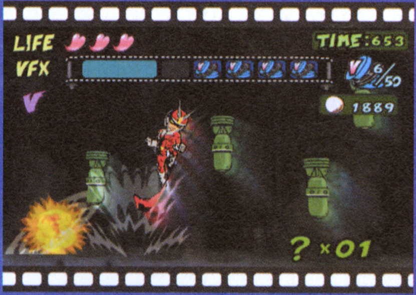
©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

周りの時間を遅くして敵とその攻撃を完全に見切る スロー

げげっ!! ヤツの動きが素速く見える!?

VFXパワーの1つ「スロー」。ジョーの周りにいる敵や、敵が放った弾など、ジョー以外のすべてのモノのスピードを極端に遅くできるのだ。

左のページのように、敵の攻撃を避けるだけでなく、ジョーに降りかかるミサイルなどの仕掛けを避けるときにも使ったりする。スロー空間でのジョーの軽やかな身のこなしは、まさにスーパーヒーローそのものだ。



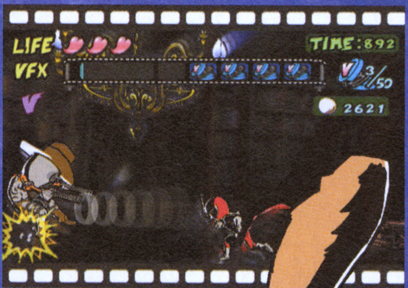
↑上空から落下してくる爆弾も、スローで軽やかに回避！

↓スロー発動中に美しく敵を倒すと、左上に「V」(VIEWTIFUL POINT？)が溜まっていくようだ。さらにコンビネーションを重ねると、ボーナスが？

やられっぷりなら任せとけ！
ザコ敵 その1

↑またもや敵の弾がジョーを襲う！　スローを発動させよう！

↓左のページでは、弾を華麗に避けたが…今度は弾がジョーに触れる寸前にキック！　スローで弾を直接蹴ることができるのだ



↑蹴り飛ばした弾が敵に直撃。It's a VIEWTIFUL！

燃え盛る拳で超高速連鎖攻撃 マックスピード

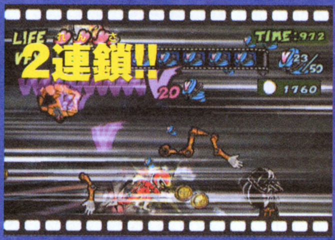
は…速すぎて動きが見えねぇ!!

周りの動きを遅くする「スロー」に対して、自分の動きを極限まで速くする「マックスピード」。拳を炎に燃やして一瞬にして敵を連続で攻撃することができるのだ。敵が反撃するスキをも与えずに、はるか遠くの敵をも倒すことができる。「スロー」と使い分ければ、どんな敵も怖くない!?

↑「マックスピード」のチュートリアル画面。本作ならではのシステム「VFXパワー」の効果をゲーム中で説明してくれる

ジョーの華麗なる攻撃を受ける
ザコ敵 その2

↓「マックスピード」が発動すると、体の周囲に炎が現れ、超高速で動き回ることができる！



↑↖→あまりの速さにジョーの体が分身状態に！　ジョーの目の前にいるすべての敵を、華麗になぎ倒して突き進んでいくのだ。美しい攻撃の連続でVIEWTIFUL POINTもどんどん貯まり、最終的にはV50達成！

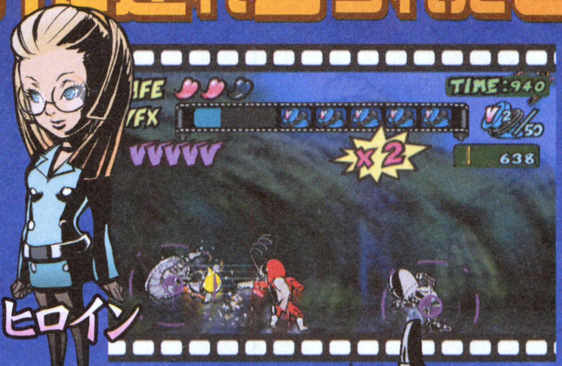
CONTINUED REPORT 続報

映画の世界に連れ去られたヒロインを救え！

主人公はどこにでもいる普通の青年ジョー。物語の冒頭で恋人(ヒロイン)が映画の世界に連れ去られてしまう。ジョーが恋人を追って、映画の世界に入るところから物語は始まるのだ。

主人公のジョーは映画の世界でスーパーヒーローに変身。自分の肉体を武器にして、敵と戦っていく。

アメコミ調の世界を舞台に、ジョーの戦いがいま幕をあける！



←普通の青年がスーパーヒーローに。次々と迫り来る敵といきなり戦うことになるのだ

どこにでもいる普通の青年が…

主人公ジョー

↑いまどきの若者風ファッションのジョー。まったく戦闘の知識も経験もなさそうだが…恋人を助けるために映画の世界へ乗り込むのだ！

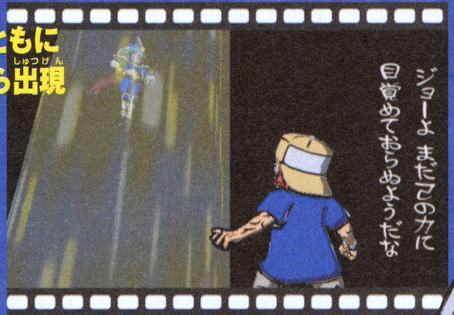
ヒロイン救出へ向かう主人公に謎のヒーロー「ブルー」が戦闘の手ほどき

物語の序盤(？)、謎のヒーロー「ブルー」がジョーの前に出現。戸惑うジョーとブルーがバトルをすることに。「己の力に目覚めてない」と言うブルーは一体何者なのか？　その身なりから、かなり歳を取っていると思われるが…。

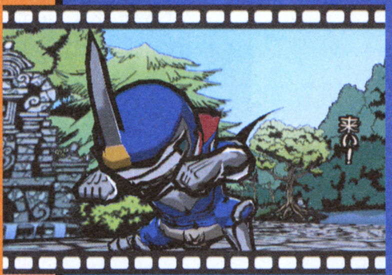
大先輩ヒーロー!?

ブルー

光とともに空から出現



➡光とともに空から降臨してきたブルー。空から…って、いったいどこから？



↑降臨後、ポーズをとるブルー。一見決まってるようだが、下半身が…気になります

主人公とブルーがバトル

←変身前のジョーとブルーが対決！

←強烈な閃光とともにブルーの必殺技がさく裂。ジョー、大丈夫？

必殺技さく裂!?

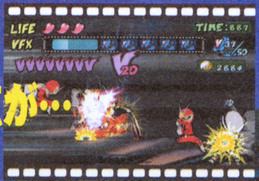
映画の世界でスーパーヒーローに!!

↑映画の世界でスーパーヒーローに変身したジョー。長いマフラーにヘルメット。そしてスーツの下に隠された強靭な肉体。カッコイイ！

映画的技法を用いた演出が物語を盛り上げる

ジョーが戦う舞台は映画の世界。映画ならではの演出が数多く含まれている。本物の映画にあるような、巨大ヘリコプターと対称的に小さくみえる主人公のバトルや、主人公の行く手に現れる数々の仕掛け。本物の映画の世界で戦ってるような感覚で、横スクロールアクションが楽しめるのだ。

美しく戦えばボーナス得点が…



←⬇映画の中の主人公であるジョー。主人公らしくかっこ良く戦えば、ステージ終了後にポイントがもらえる。ポイントを貯めると良いことが？

戦闘開始の合図はカチンコ

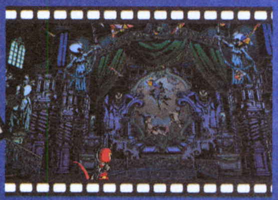
⬆映画的演出の1つ。ブルーとの戦闘がはじまるとき、映画撮影現場で使われる「カチンコ」(拍子木)の音でスタートするのだ

体力がなくなると…

⬆戦闘でジョーの体力がなくなると、画面いっぱいに「CUT」の文字が現れる。主演のジョーが負けると撮影(？)のやり直しなのだ

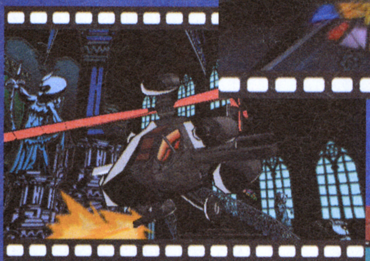
ヒーロー最大のピンチ!? 超巨大ヘリが主人公を襲撃

ジョーに襲い来る敵キャラたち。かれらを華麗に倒していくジョーだが、ときには簡単には倒せない巨大な敵も。まるでアクション映画のような巨大ヘリコプターとの戦闘があるのだ。ヒーローたるもの、どんな強敵でも倒してみせる…はずだけど、かなり手強そう。VFXパワーを駆使して戦え！



←⬇美しい大聖堂(？)に到着したジョー。すると、天井から轟音とともにステンドガラスの破片が落ち、ヘリが天井を破って急降下！

ヘリが急降下



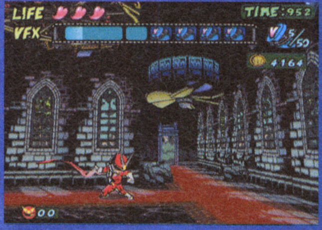
←⬇ヘリはジョーと比べ物にならないくらいの大きさ。大きさだけでも不利なのに、追尾ミサイルをジョーに向かって撃ってくる

⬇VFXパワー「スロー」でミサイルを跳ね返し、ヘリにダメージを与えることができたぞ

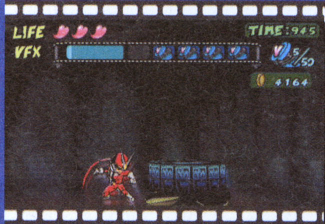
ミサイルを蹴り飛ばせ

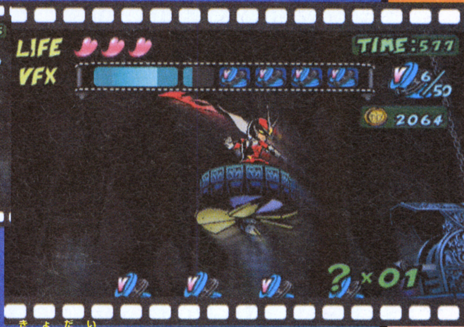
VFXパワーを活用して数々の仕掛けを解いていく

戦闘時に大いなる効果を発揮するVFXパワー。だが、戦闘以外にもジョーの行く手に現れる仕掛けを解いていくときに活用するのだ。行き止まりや怪しげな仕掛けがある場所でVFXパワーを使えば、何かが起こることも。VFXパワーはゲームを進めるうえで重要なシステムなのだ。



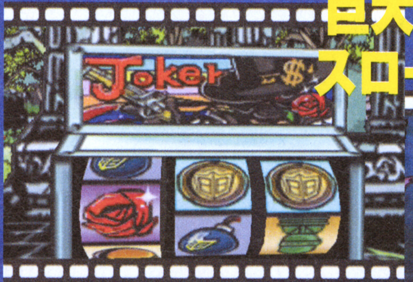
⬆プロペラのついた怪しげな仕掛けだが…





⬆➡プロペラがついた仕掛けの前でVFXパワー「スロー」を使うと、プロペラの回転が遅くなり仕掛けが降りてきた。仕掛けの上に乗って、先に進めるようになったぞ

巨大なスロットもスローで簡単に？



⬆➡中ボス(？)とともに出現した巨大なスロット。うまく止めると良いことがありそうだが…。高速で回転するリールの動きを遅くするには、やっぱり「スロー」を使うのだろうか!?

地球に迫る暗黒の未来を阻止せよ！

BATMAN™ DARK TOMORROW™

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バットマン　ダークトゥモロー	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	ケムコ	プレイ人数	1人用
発売日	3月21日	メモリーカード	3ブロック
価　格	6800円		

REPORT 続報 バットマン　ダークトゥモロー

ゴッサムシティにうごめく犯罪者たちをとらえるのだ

主人公ブルース・ウェインは、普段はウェインエンタープライズの経営者として働いている。しかし夜になると、ゴッサムシティの犯罪と戦うバットマンとして活躍するのだ。本作はそんなバットマンを操作して犯罪者達と戦うアクションアドベンチャー。犯罪者達が様々な事件を引き起こすなか、敵の警戒をかいくぐりながら真相に迫るのだ。フィールドには待ち受ける敵の他に、さまざまな仕掛けやトラップも設置されているぞ。

レーダー
周囲の地形と、自分の現在位置が確認できる。敵の位置や視界も表示されるので重要だ

装備アイテム
現在装備中の「バットギア」。十字ボタンの左右で、いつでも別の装備に切り替えられる

HP
バットマンの体力を表す。最大値は100で、これがなくなってしまうとゲームオーバー

マントの強度
バットマンのマントの強度。これがあるうちは、敵の攻撃を受けてもダメージが軽減される

←高層ビル群の中を飛び移っていくステージもある

↑壁に張り付いて様子をうかがうと…

←このように、主観視点で向こう側の様子がわかるのだ

映画のようなムービーがストーリーを盛り上げる！

ゲーム中でキーとなるイベントが発生すると、映画のようなムービーが挿入されるのだ。

↑基本的には、ステージが終わるごとにムービーが挿入されるようだ

バットギアを駆使して夜空を舞う

バットマンの活躍を支えるアイテム「バットギア」の数々。ここではその詳細を紹介していこう。

↑バットクラブルはバットマンを垂直に移動させる道具だ

←バットケーブルを使えば、ジャンプでは飛び越えられないような場所も飛び越えられる

フィンガーライト
←指先につける小型ライト。暗い場所の捜索に役立つ

→鍵開けや、電子機器へのアクセスに使用
ユニバーサルツール

↑→装備中は主観視点となり、赤外線の視認などに威力を発揮する

©2003 KEMCO.All other elements
©2003 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMIC.BATMAN and related elements are the property of DC COMICS.TM&©2002 All rights rezerved.

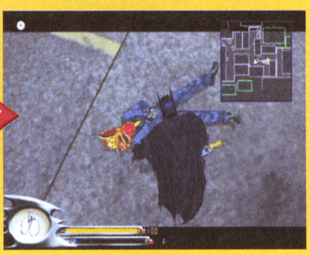
鍛え上げられた肉体で悪党を倒す

バットマンの目的は、犯罪者達を捕らえて法の裁きを受けさせること。そのため敵の命を奪ったりせず、気絶させたあとで、戦えないように拘束していく。基本的な攻撃手段はパンチやキックなどの打撃だが、戦いを助けるバットギアも用意されているのだ。

↑バットマンは素手だが、敵はお構いなしに銃を撃ってくる

敵をダウンさせる **バットカフスを使用**

↑まずは敵をダウンさせる。赤いヒットマークが出ると敵は気絶する



↑→手錠のようなバットギア「バットカフス」を使えば捕縛完了！

戦いを助けるバットギア

バタラング

↑バットマンにとっては貴重な飛び道具となる

スモークケーブル

↑いわゆる煙球。敵に気づかれたくないときなどに使う

メディカルキット

↑バットマンの体力を回復してくれるバットギア

敵の目をあざむき目的地を目指せ

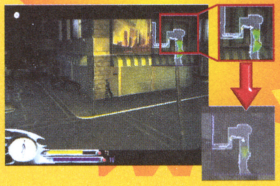
バットマンは卓越した運動神経を持つとはいえ、あくまで人間。重火器で武装した敵に囲まれるとさすがに分が悪い。そこで無駄な戦闘は極力避けなければならない。一見警戒が厳重な場所でも、裏道を通ることで戦闘を避けられる場合もあるぞ。

↑レーダーを見ると、この先たくさんの敵が待ち受けている

↑いかにバットマンといえど、強行突破はあまりに危険

↑よく見ると裏道を発見。敵は一人もいない

レーダーに注目！



↑レーダーに映っている緑の三角形は、敵の視界を表している。しかし敵に見つかると、この視界がレーダーから消滅し、敵は赤い点で表示されるようになる

↑敵に気づかれずに攻撃をヒットさせると、特殊な演出が入り確実にダウンさせることができるぞ

平和な街に突如起こったギャングの抗争… ストーリー序盤を紹介！

いつものようにゴッサムシティを巡回していたバットマン。しかしその日はいつもと何かが違っていた。

そのとき突然発生した大規模な爆発。状況を把握するためバットマンは市警のゴードンのもとに向かう。

発端～ブラックマスクとの対決

ゴードンから、どうやらガゼット広場でギャングの抗争が始まったらしいこと、そのギャング達が軍隊並みのハイテク兵器で武装していることを知らされたバットマン。一刻も早く事態を収拾すべく、まずはギャングのリーダーの1人ブラックマスクを追い詰める。

↑突如として発生した戦闘により、廃墟と化したガゼット広場

父の棺から作った仮面をかぶる男

ゴッサムの裏社会を支配しようとたくらむ犯罪組織のボス。その仮面は父の棺から作ったデスマスクだ。

ブラックマスク

港にたてこもったスカーフェイス一味

ブラックマスクを倒したバットマンはより詳細な情報を得るため、もう1人の当事者スカーフェイスと腹話術師を追って港に向かう。そこにはスカーフェイスの手下が作業用の重機に乗り込んで待ち構えていた。

↑港のいたるところにスカーフェイスの手下が

↑港の地形を利用して隠密行動を行うバットマン

腹話術師をあやつる人形!?

人形であるスカーフェイスと腹話術師。2人のうちどちらがリーダーなのかはいまだに謎である。

スカーフェイス

頼れる味方護衛獣と武器作成のシステムを公開！

サモンナイト クラフトソード物語

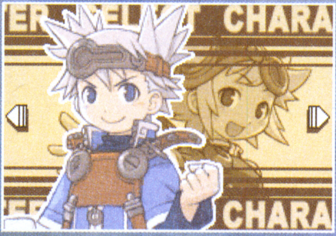
GBアドバンス

タイトル	サモンナイト　クラフトソード物語	ジャンル	武器創造バトルRPG
発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人用
発売日	4月25日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

自分で武器を作り出して戦うアクションRPG

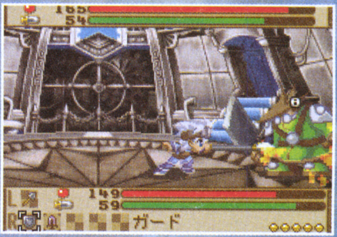
PSでスマッシュヒットを飛ばした『サモンナイト』の世界観を継承した、人気シリーズの最新作がGBAに登場。

プレイヤーは武器を作る鍛冶師のタマゴとなり、亡き父と同じ「鍛聖」と呼ばれる最高の鍛冶師となるため、自分の手でさまざまな武器を作製、その武器を手に御前試合のトーナメントを勝ち抜き「鍛聖」を目指すのだ。



⬆主人公は男女から選択可能。男女の違いによって物語に違いも出てきそうだ

⬆自分で作った武器を使って御前試合を勝ち抜いていく。「鍛聖」への道は厳しいぞ



⬆御前試合での対戦相手は強敵揃い。自分を鍛えるほか、強力な武器の作製も大事になってくる

頼もしい冒険のパートナー護衛獣

本作には、主人公の冒険のパートナーとして、4体の護衛獣と呼ばれる召喚獣が存在。これらの護衛獣は物語の序盤で出会う召喚師の質問に対するプレイヤーの答えによって、4体の中から1体が主人公のパートナーとして選ばれ、主に戦闘や武器作製で活躍することになる。

なお、戦闘では護衛獣と一緒に戦うことはないが、戦闘中に指示を出すことで、さまざまな魔法を用いて戦闘をサポートしてくれるのだ。

質問の答えで護衛獣が変化

⬆➡物語序盤に行なわれる召喚師からの質問。これにどう答えるかによってパートナーが決まる。慎重に答えていこう

⬆護衛獣とはフィールド上でいつでも会話ができる。次に行く場所のヒントがもらえるぞ

⬆護衛獣にもレベルがあり、経験を積むことで強力な魔法が使えるようになっていくのだ

異世界より召喚される4体の護衛獣たち

主人公の父が、生前に主人公の嫁にしてやると彼女と約束したため、すっかり許嫁気分の霊属性の召喚獣。水の魔法を得意としている。

主人公だけが理解できる機械語（?）を話す、機械兵士。戦闘時には胴体部を呼び出して合体し人型になるようだ。機属性召喚獣で、雷の魔法が得意。

「クティ」と名前の通りに鳴く、異世界の愛らしい小動物で犬と同程度の知能を持つ。獣属性の召喚獣で風の魔法を得意としている。

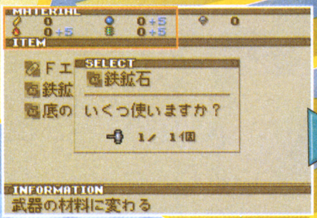
口が悪く、主人公のことをよくバカにするが、本当は主人公のことを思っている若き鬼王。鬼属性の召喚獣で、炎の魔法を得意としている。

© FLIGHT-PLAN © BANPRESTO 2003

アイテムを材料に変え強力な武器を作り出す

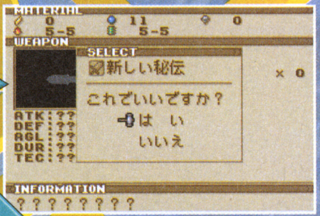
鍛冶師である主人公の暮らす工房では「タタラ」と呼ばれる炉の中に、ダンジョンや敵との戦闘で手に入れたアイテムや武器を投入することで、それらのアイテムから武器の材料となる鉱石を精製することができる。なお、工房では、精製した鉱石を鍛冶師の親方から伝授される武器作製の「秘伝」に従い合成することで、武器を作り出すことも可能。多くの「秘伝」を手に入れ、さまざまな武器を作製し、戦闘を勝ち抜いていこう。

工房での武器作製の流れ



⬆アイテムを「タタラ」に投入することで武器の材料となる鉱石が手に入る

⬇親方から受け継いだ「秘伝」に従って、必要な数だけ鉱石を使い、武器の作製を開始する



護衛獣とともに武器を鍛え上げ…

⬅武器の作製には護衛獣の協力が不可欠。2人で力を合わせて武器を作り出そう。ちなみに、パートナーにしている護衛獣によって、作製可能な武器が変化することもあるようだ

新たな武器が完成する!!

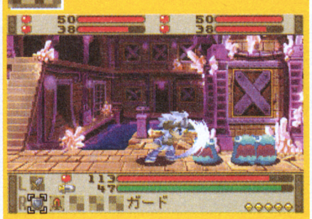
⬅見事に新しい武器が完成！　忘れずに装備して、戦闘に繰り出してみよう。なお、特殊な鉱石である「魔鉱石」を合成に使用すると、特殊な効果のある武器を作ることもできるのだ

全5種類の武器カテゴリを紹介

本作で作成可能な武器は全180種類以上。これらの武器は、5つの武器カテゴリのどれかに属し、それぞれに異なった特徴を持っているのだ。

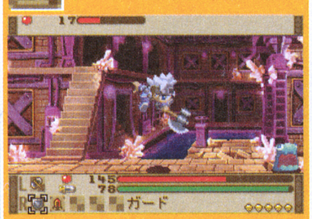
⬅さまざまなカテゴリの「秘伝」を手に入れておこう

ソードタイプ



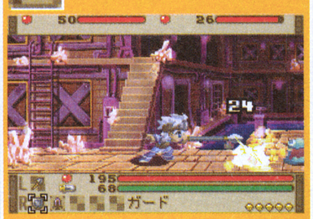
剣は扱いやすく3連続攻撃も可能。スピード、攻撃力ともに平均的な特徴を持つ

アクスタイプ



重く、装備すると動きが遅くなるというデメリットがあるが、攻撃力が非常に高い

スピアタイプ

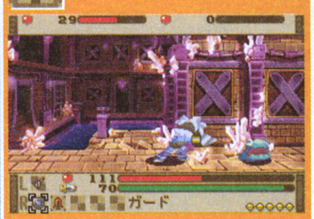


アクスタイプと同様に重く、装備すると動きが遅くなるが、敵から離れての攻撃ができる

ナックルタイプ

軽く使いやすいため、敵に反撃をさせない連続攻撃が可能だが、その分攻撃力に欠ける

ドリルタイプ



敵の意表を突くような、特殊な攻撃ができる武器。しかし、慣れないうちは扱いづらい

主人公を取り巻くさまざまなキャラクタたち

『サモンナイト』シリーズの魅力の1つである、かわいらしいキャラクタたちは本作でも健在。ここでは、物語の序盤で出会うキャラの一部を紹介。このほかにもさまざまなキャラが登場し、物語を盛り上げるぞ。

⬅会話中はキャラの名前や絵が表示されるのだ

⬆いろんなキャラと仲良くなろう！

⬆多くのライバルたちが立ちはだかるぞ

勝ち気な少女 サナレ

剣の都一のイイ女になることが夢の、勝ち気な性格の女の子。女性でも最強の鍛冶師になれるということを証明すべくトーナメントに参加する。

天賦の才の持ち主 ヴァリラ

小さな頃から天才や神童と呼ばれ続け、またそれに負けないだけの才能を持つ、若き鍛冶師。主人公の最大のライバルとなりそうだ。

厳しい親方 ブロン

主人公の父の親友で、父亡き後は主人公に鍛冶師としての技術を教える、主人公の親方。より良い武器を作るため、日夜後進の指導に当たる。

やさしい母親 アマリエ

忙しかった主人公の父に代わり、ほぼ1人で主人公を育て上げた、やさしい母親。やさしい笑顔とともに、厳しい面も併せ持つ。

鬼の血を引く若き鬼武者が強大な幻魔の王に立ち向かう!

鬼武者 Onimusha Tactics

GBアドバンス	
タイトル	Onimusha Tactics
発売元	カプコン
発売日	今春
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

チャンバラアクションからシミュレーションRPGへと大胆な変化を遂げた本作だが、魂の吸収や鬼と幻魔の戦いといった『鬼武者』らしさは健在だ。

架空の戦国時代を舞台にした和風シミュレーションRPG

鬼の血を引く主人公、王仁丸が風魔小太郎や雑賀孫市などの有名戦国武将達とともに幻魔の軍勢と戦う。ゲームはマップをクリアしていくシミュレーションRPG。自軍を強化しながらシナリオを進め、幻魔の頂点に立つ織田信長の打倒を目指す。自軍を強化するにはユニットのレベルアップはもちろん、敵から吸収した魂を使って武具を強化するという方法もあるぞ。

←↑王仁丸のステータス画面。王仁丸は他のキャラクターとは違い、特別な装備がなくても魂の吸収ができる

➡鬼の一族の末裔であることを知らされる王仁丸

⬅各国への侵略を開始した幻魔王織田信長

ギルデンスタン登場!

↑『鬼武者』にも登場したギルデンスタン

鬼の宝とは?

↑鬼の宝とはいったい何なのだろうか

鬼と幻魔…宿命の戦いを彩る強者たち

地下深く生息する異形のモノ、幻魔。地底から地上を支配し、生けとし生けるものを食らう。その頂点に立つ幻魔王、織田信長が地上に幻魔の帝国を築くため、怒涛の勢いで侵略を開始した。鬼の血を引く若き鬼武者王仁丸は、幼い頃を過ごした伊賀に帰る途中、幻魔の軍勢に遭遇したのである。

鬼の血を引く若武者
主人公 王仁丸

剣を極めるための修行に出ていたが、師であり育ての親でもある百地三太夫から鬼の血を引いていることを知らされ、幻魔との戦いを決意する。

不思議な力を持つ少女
おぼろ

王仁丸の妹。兄と同じく鬼の血を引いており、兄とは異なる特殊な能力を秘めている。

伊賀忍者頭領
百地三太夫

伊賀の忍の頭領。王仁丸とおぼろの育ての親でもあり、まだ幼かった頃から2人を育ててきた。

⬅王仁丸に事態の急を告げる三太夫

➡いつ現れるのか全く予想できない

謎の剣士
アゲハ

王仁丸の行く先々で現れる謎の女剣士。目的から正体にいたるまで、全てが謎に包まれている。

©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

幻魔石合成で強力アイテムを作れ!

敵を倒したとき、「幻魔石」や「アイテム製法」が手に入るときがある。これらを使用することで強力な合成アイテムを作り出すことができるぞ。幻魔石は全部で9種類あり、この中から2種類をそれぞれ1個以上使って合成を行うのだ。

←↑幻魔石は敵を倒して入手するのが基本。アイテム合成は各マップの合間のメニュー画面で行うのだ。このメニュー画面では他にも自軍の編成なども行える

↑全部で9種類の幻魔石を使うアイテム合成。幻魔石の組み合わせは非常に多い

強力な武器が誕生! 青龍の剣

←幻魔石合成の結果、青龍の剣が完成! 青龍を模した青白く輝く剣だ。通常手に入る武器と比べてどのくらい強力なのだろうか

合成後のアイテム例

白虎の鑓
白虎を模した外見が特徴的な白く光る鑓

武神の鎧
武の神の名を戴く、とても頑丈な鎧

玄武の斧
玄武を模した斧。赤い刃先が敵を震え上がらせる

水晶のかけら
特技を使うのに必要なSP消費を半減してくれる

朱雀の弓
伝説の鳥朱雀を模した真紅に輝く弓

劇薬
HP・SP・状態異常を完全回復させる劇的な効果がある

戦場では高低差が重要に

戦闘は、敵味方交互に自軍のユニットを移動させて戦うターン制。攻撃を行う際には、ユニットの向きや立っている位置の高低差などが結果に重大な影響を与える。豊富に用意された特徴的なマップの中には「長篠の戦い」が行われた長篠など、史実でも有名な地形もあるのだ。

↑高所に陣取る敵の幻魔たち。このままでは不利になってしまう

←細い通路が張り巡らされている玄武陣。いたるところに砲台のようなものが

長篠での戦い!

←↑長篠で不気味な兵器を構える織田信長。対する武田家の騎馬隊は戦国最強と名高い。世紀の大決戦の軍配はどちらに挙がるのだろうか

←鳥取での戦い。やはり秀吉が登場するのだろうか

←こちらは浜松。となると家康の顔が思い浮かぶ

風魔小太郎
風魔忍軍頭目

↑雑賀孫市の風震憑依。どのような効果があるのだろうか

北条家五代に仕えた風魔忍軍の頭領。忍としての腕は超一流。非常に頼もしい味方になってくれるだろう。

↑戦場では、忍らしさを生かした戦いに期待がかかる

雑賀孫市
凄腕の鉄砲使い

紀州雑賀衆の頭領。言わずと知れた鉄砲の名手で、ありとあらゆる鉄砲の扱いに長ける。

安国寺恵瓊
宝蔵院流の使い手

酒と女に目の無い禅僧。宝蔵院流の槍の名手としてその名を轟かす。雑賀孫市とは旧知の間柄。

↑うだつの上がらない外見だが、槍を使わせると天下無双

織田信長
戦国の魔王

全ての幻魔の頂点に立ち幻魔を支配する、幻魔王となった織田信長。信長は幻魔界に続いてこの地上を支配するために、幻魔の軍勢を率いて怒涛の勢いで各国を侵略していく。

羽柴秀吉
織田家の忠臣

信長の重臣の1人。他の重臣たちとは異なり、幻魔に操られること無く、自らの意思で信長に忠誠を誓う。

↑自らの意思で幻魔王に従う秀吉。彼の真意はどこにあるのか

冒険にアクセントを生む2つの「出会い」に注目！

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

毎号、新システムを紹介している『キャラバンハート』。今回は様々な「出会い」に迫る！

GBアドバンス	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
発売元	エニックス
発売日	3月29日
価格	5980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

イベント フィールド上ではいろいろな出来事が！

フィールドで出会うものといえば魔物というのが今までのパターンだったが、この世界ではそれ以外の出会いが待っているのだ。今回紹介するのはその中でもごく一部のものだが、旅の商人から商品が買えたり、あやしい博士からパワーアップのチャンスがもらえたりと、そのバリエーションの豊富さが伺えるものになっている。とくに今回は、旅に食料が必要となるだけに、木の実を見つける以外にも、食料に関わるイベントは数多く用意されているのかも？

フィールドを歩いていると…

←フィールドを進んでいると、いつもと違ったふうに画面が切り替わり…

←木の実をもぎとれば、食料にできるようだ。食料はほかにもいろんな方法で入手できる

↑旅を続けながら研究を続けているという博士。薬を飲めば強くなれるって言うけど本当に大丈夫かどうか…？

←旅の商人とバッタリ。旅をしているというだけに、珍しいものを売っているかも

モンスターがいきなりクイズ!?

魔物に出会っても戦いにならず、いきなりクイズを出題されることも！ ぼんやりと見えている姿から想像して答えを当てれば、何かいいことがあるのかも。アイテムがもらえるなんてことも？

新職業ピックアップ！

魅惑のダンスでパーティーをサポート 踊り子

フィールド上で魔物を誘い出す踊りが使えるほか、戦闘では敵を惑わす踊りなどで大活躍してくれる！

歌を唄えば魔物もウットリ!? 吟遊詩人

魔物を呼び出す歌を唄ったり、戦闘では敵の呪文を封じ込める歌でパーティを支えてくれるのだ。

弓矢の力でエモノをゲット！ 狩人

旅では狩りでキャラバンの食料を増やしてくれる。戦闘では毒を塗った矢で敵を窮地に陥れる！

©アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス2003 ※画面は開発中のものです。内容は実際の商品と異なる場合があります。

キャンプ

キャラバンの拠点「ベースキャンプ」

馬車で旅をするキャラバンの本拠地となるのがベースキャンプ。このベースキャンプはキャラバンに参加する仲間が増えるたび、どんどんにぎやかになっていき、そこにある施設も充実していくのだ。ここには仲間を生き返らせることができる教会や、体力を回復してくれる宿屋など、シリーズで言うところの町にあたる場所にもなっている。宿屋ではパーティを敵から守ってくれるガードモンスターたちを休息させることもできるので、かなりお世話になる場所になるぞ。

⬇毒の治療や呪いを解くなど、とくに序盤ではお世話になりそうな教会

⬆自分のキャラバンなので、宿代はタダ!!

キャンプはいろんな場所に設営可能！

ベースキャンプの設置は、決まった場所だけではなく、砂漠や草原など、いろんな場所にできる。テントでできているだけに、どんな場所にも自由に移動できるということなのだ。

⬅緑の草が気持ちよさそうな草原でのキャンプ。居心地もよさそう

➡砂だらけの、まさに砂漠でのキャンプ。周りにはサボテンらしきものも

⬅真っ白な雪の上にあるキャンプ。かなり寒そうだが、みんなけっこう活発

仲間にした職業でできる施設も変化！

ベースキャンプの施設は、仲間にした職業によってできるものが変化する。ここで紹介しているように、占い師なら占い所、ほかの職業ならそれに見合った施設といった感じになりそうだ。つまり何かほしい施設があったら、その職業の仲間を見つけなければならないのだ。

占い師→占い所

踊り子→劇場？

遊び人→カジノ

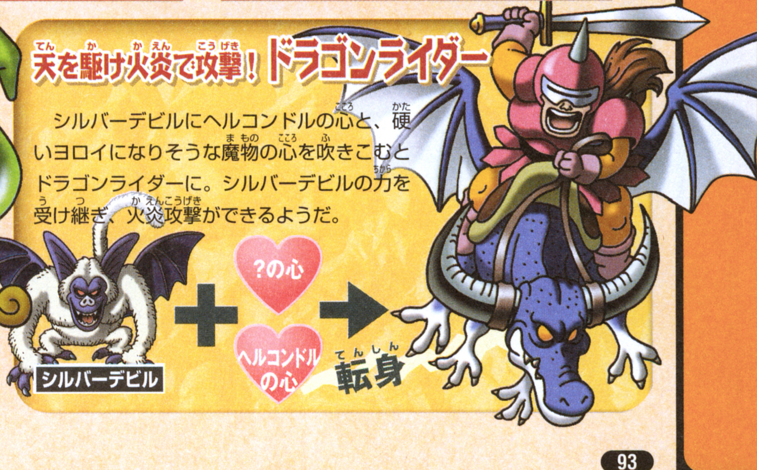
新モンスターピックアップ！

回復＆攻撃呪文が可能！まどうスライム

ホイミスライムに魔力を強化してくれる魔物の心を2つ吹きこむと、まどうスライムに転身。回復のホイミだけでなく、攻撃呪文も唱えられるようになっている。

天を駆け火炎で攻撃！ドラゴンライダー

シルバーデビルにヘルコンドルの心と、硬いヨロイになりそうな魔物の心を吹きこむとドラゴンライダーに。シルバーデビルの力を受け継ぎ、火炎攻撃ができるようだ。



牧場経営からイベントまでシステム総ざらえ!

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

GBアドバンス	
タイトル	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	4月18日
価格	4800円
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用
備考	GC-GBAケーブル対応

牧場経営の雰囲気が味わえるシリーズ最新作は、GBAでは初リリースとなる。今回はシステムのすべてをおさらいしていく。

シリーズの流れを受け継ぎつつ遊びの幅をボリュームアップ!

さびれた牧場を立て直すため、作物や家畜を育てながら牧場を経営していくというのが本作の目的。システムは、PSでリリースされた『ハーベストムーン』のものを受け継いでいるので、シリーズを遊んできた人なら、おなじみのプレイ感覚で楽しめるぞ。町で起こるイベントはすべてリニューアルされているほか、ミニゲームなども充実しているのだ。

←主人公が子供の頃迷い込み、お世話になったのがこの牧場。牧場主は主人公にこの牧場の経営ををまかせると言って亡くなったのだった

➡このおじさんは牧場主から管理をまかされていた町長さん。主人公に牧場経営をするのか聞いてくる。答えはもちろんOKだよね！

⬅長い間ほったらかしになっていたので、畑が荒れ放題。まずはここをキレイにしよう

基本! 作物を育てて収穫する

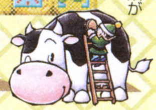
作物を育てるのは、まず畑から雑草や石を取り除いてきれいにし、畑を耕すところからスタート。耕したあとはそこにタネをまき、実がなるまで毎日水をやればOKだ。作物はそれぞれ育つまでの期間が違うほか、季節によって育てられるものも変わってくるぞ。また、水をやるなどのお世話は、この町のどこかにいるコロボックルたちに手伝ってもらうこともできるのだ。

⬅コロボックルたちに手伝ってもらえば作業もラクに

⬅⬆作物がスクスクと育っていくのを見ているのはけっこう楽しい。実がなったときにはうれしさもひとしお

手間ヒマかけて…ようやく出荷!

基本! 家畜を育てていろいろ出荷

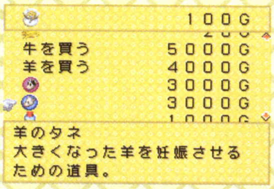


家畜はまずほかの牧場などから買ってきて、育てていくことでミルクや卵といった収穫物が採れるようになる。また、ブラシをかけたり毎日声をかけてあげることで、収穫物のクオリティが上がったりもするぞ。

ニワトリ

牛

羊



⬅家畜はけっこう高いのだ。何頭かほしいときは、タネを使うことで増やすこともできるぞ

⬆家畜のほかに馬を飼うこともできる

⬇ただエサをやっていればいいというわけではない。健康管理もきちんとしてあげなきゃ！

 ©Victor interactive Software Inc.

町の人たちとの交流で生活に変化が!

←町の人たちはたわいのないことから、ちょっとした情報など、いろいろなことを話してくれる

町では基本的に必要なものを買ったりすることでお世話になるが、そのほかにも、町の人と交流することでいろいろなイベントが起こるのだ。

イベントには珍しいアイテムをもらったり、何かが新しくできるようになったりといろいろあるが、その中でも一番注目したいのが、女の子たちとの恋愛だ。右で紹介している5人の女の子にアプローチしてうまく仲良くなれれば、最後には結婚することもできるぞ。

←お店では畑でまくタネなども売っているので、かならず顔を出すことに

↑人々ときちんとつきあっていれば、牧場にやってきてくれることもある。これは隣の牧場主から馬を育ててくれとお願いされているところ

女の子たちとの恋愛も!

GCとのリンクで新たなイベントも!

GC版『ワンダフルライフ』とつなげることで、新たなエピソードが生まれるなどの、GBA版だけをプレイしたのではお目にかかれないイベントが起こるようになるのだ。

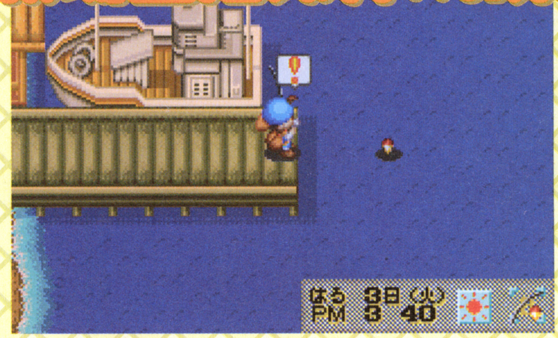
↑GC版で登場するキャラクタ『ルウ』がGBA版主人公の牧場にやってくる

↑女の子の好感度を上げるのは、やっぱりプレゼント。自分の作った野菜など、いろいろプレゼントできる

←宿屋でお食事をごちそうになる主人公。ランとちょっといい雰囲気

牧場生活以外のお楽しみもいっぱい!

牧場経営のほかにもさまざまなお楽しみが待っている。季節によって草競馬や犬とのフリスビー大会などのイベントがあるほか、普段も魚釣りやコロボックルの仕事能力が上がるミニゲームができるのだ。



←とある人から釣竿をもらって魚釣り。浮きが沈んだときにうまくあわせれば、魚ゲット!

育てた動物とイベントに参加!

←訓練度が高いと、キャッチできる距離もアップ

←1着を予想して当てれば、メダルが手に入る

←飼っているニワトリを参加させて闘わせるのだ

実益を兼ねたミニゲーム!

←作物を収穫するゲーム。成功で収穫能力がアップ

←えさをあげるゲーム。動物の世話能力がアップ

←畑に水をまくゲーム。水やり能力がアップする

ゲームの肝になるユニットと序盤のステージをポイント攻略！

テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～™

シミュレーションRPGとなった『テイルズ オブ』シリーズ最新作の序盤ステージをユニットと共に徹底サポートするぞ。

GBアドバンス

タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～	ジャンル	ファンタジーシミュレーションRPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～2人用
発売日	3月7日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

データ攻略

「侵食洞」までの召喚ユニット 詳細データを公開！

今回はゲームを進めるうえで重要なユニットについて解説していくぞ。ユニットはそれぞれ種族とクラス（職業）に属し、レベルアップやクラスチェンジなどでパラメータが変化する。また、召喚に必要なマナを補給する拠点を制圧できるのはファイターなどの人間系だけだ。中盤以降は召喚マナを多く使う即戦力のユニットと低いマナで召喚できる新規のユニットを、うまく使いこなすことがポイントとなる。バランスのとれたユニットを選び、召喚していこう。

↑ステージ開始直後はフレイン1人でいることが多い。早く拠点に移動させて召喚しよう

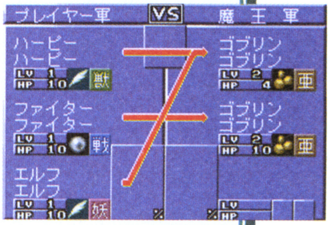
←ユニット同士の属性によって戦闘に有利不利がでる

戦いの基本となるパーティ編成

バランスのとれたパーティ編成にすれば、ユニット同士の属性の弱さを補える。移動力の高いユニットをリーダーにすれば早く目的地へ進めるぞ。

↑選んだリーダーの移動力がそのパーティの移動力となる

↑広いステージでは分離と合流を使い分けよう



→パーティを組んで戦うときは、指示を出すことでさらに有利に戦局を運ぶことができる

侵食洞までの登場ユニットリスト

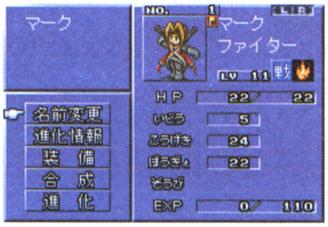
ステージ06「侵食洞」までに登場するユニットをピックアップして紹介するぞ。契約に必要な指輪や、習得するスキル、レベルを参考にしてほしい。またスキル内の（攻撃）はこちらが攻撃をした場合を示している。

ユニット名	種族	属性	移動力	必要マナ	必要な契約指輪	基本スキル	取得可能スキル		
ファイター	人間戦士系（男）	火	5	20	火、人の指輪	混乱耐性	Lv8 必中	Lv16 経験値上昇1	Lv22 巨人族強打2
ウィザード	人間魔術師系（男）	風	4	14	風、人の指輪	風属性耐性1	Lv8 地属性強打1	Lv15 毒付加	Lv21 遠距離攻撃2
ウィッチ	人間魔術師系（女）	水	4	14	水、人の指輪	魅了耐性	Lv4 火属性強打1	Lv14 魅了付加	Lv25 石化付加
フェアリー	妖精系	風	6	39	風、妖精の指輪	回避	Lv4 眠り付加	Lv13 魅了付加	Lv22 近接応援
ピクシー	妖精系	風	6	38	風、妖精の指輪	即死耐性	Lv3 束縛耐性	Lv11 回避	Lv23 毒付加
ニンフ	妖精系	水	5	16	水、妖精の指輪	眠り付加	Lv6 水属性耐性2	Lv16 魅了付加	Lv21 水属性支配（防御）
ジン	妖精系	風	6	52	風、妖精の指輪	物理耐性1	Lv7 地属性強打2	Lv14 風属性耐性2	Lv24 風属性支配（攻撃）
ドライアド	妖精系	地	5	19	地、妖精の指輪	魅了耐性	Lv2 魅了付加	Lv16 地属性耐性1	Lv22 犠牲
マンドラゴラ	妖精系	地	5	50	地、妖精の指輪	混乱耐性	Lv8 混乱付加	Lv14 人間戦士系（女）即死	Lv17 道連れ
エルフ	妖精系	風	6	20	風、妖精の指輪	魔法耐性1	Lv7 回避	Lv13 必中	Lv23 遠距離攻撃1
ルサールカ	妖精系	水	6	51	水、妖精の指輪	火属性強打1	Lv7 先制	Lv12 人間盗賊系即死	Lv22 水属性支配（攻撃）
ゴブリン	亜人系	地	5	13	地、亜人の指輪	闇属性耐性1	Lv6 火傷耐性	Lv18 水属性強打1	Lv21 バックアタック
コボルト	亜人系	地	4	10	地、亜人の指輪	混乱耐性	Lv5 地属性耐性1	Lv13 人間魔術師系（女）強打1	Lv26 雷属性強打2
ホブゴブリン	亜人系	地	5	46	地、亜人の指輪	毒耐性	Lv8 風属性強打1	Lv21 地属性耐性2	Lv23 カウンター
マーマン	亜人系	水	5	16	水、亜人の指輪	火属性強打1	Lv6 水属性耐性1	Lv14 水属性パネル移動	Lv25 遠距離攻撃回避
マーメイド	亜人系	水	6	45	水、亜人の指輪	火属性強打1	Lv4 遠距離火傷治療	Lv9 水属性応援1	Lv22 水属性支配（防御）
ギルマン	亜人系	水	6	48	水、亜人の指輪	水属性耐性1	Lv9 風属性付加確率上昇1	Lv13 火属性強打1	Lv23 水属性応援2
ハーピー	ケモノ系	風	7	18	風、獣の指輪	麻痺付加	Lv4 毒付加	Lv13 地属性強打1	Lv25 遠距離攻撃2
ロック	ケモノ系	風	7	47	風、獣の指輪	眠り耐性	Lv10 混乱付加	Lv17 遠距離攻撃1	Lv28 遠距離範囲
主要キャラクタリスト									
フレイン	人間魔術師系（男）	光	6	召喚不能		魔法生物系強打1	Lv12 魔法生物系応援	Lv18 妖精種族応援	Lv26 精霊族応援
マーク	人間戦士系（男）	無	5	32		混乱耐性	Lv8 必中	Lv16 経験値上昇1	Lv22 連続攻撃
ベルガ	人間僧侶系	光	4	33		回避	Lv4 アイテムなし強化	Lv13 先制	Lv18 リジェネ
ボルガ	人間魔術師系（男）	風	4	26		風属性耐性1	Lv8 地属性強打1	Lv15 毒付加	Lv21 遠距離攻撃2
エルミラ	人間魔術師系（女）	水	4	26		魅了耐性	Lv4 火属性強打1	Lv14 魅了付加	Lv25 石化付加

©藤島康介©2003 NAMCO LTD.

戦いを有利に導くためにユニットをカスタマイズしよう

ユニットは種族やクラスの能力の他に各々レベルがあり、敵を倒すと成長していく。レベルが上がると、スキルを覚えるぞ。どんなスキルを覚えるかは前ページのユニット表を参考にしてほしい。ユニットは次のステージへ持ち越しが可能だ。



↑マークのステータス画面。頼れるユニットを作りだそう

ユニットの覚えるスキルを活用する

スキルには攻撃に使うものから、特性などを強化するものまで様々な種類がある。

主なスキルデータ

攻撃時発動スキル	
特定属性強打1	特定の属性に対して与えるダメージ値が1.5倍になる。
特定種族強打1	特定の種族に対して与えるダメージ値が1.5倍になる。
特定ステータス付加	攻撃がヒットした相手を何%の確率で特定のステータスにする。
防御時発動スキル	
特定属性耐性1	特定の属性の攻撃を半減させる。
特定属性耐性2	特定の属性の攻撃を無効化する。 その反対属性の攻撃で受けるダメージ値が2倍になる。
特定ステータス耐性	特定のステータスにならない。
その他のスキル	
遠距離攻撃1	周囲3パネル以内の選択したユニットに反撃不可の遠距離攻撃をする。
リジェネ	ターンごとに最大HPの25%回復する

遺品を合成してユニットを強化する

ユニットはレベルアップのほかにも遺品と合成させることによって強化することが可能だ。遺品は制圧した拠点内のイベントや、ステージマップの特定の場所で手に入ることがあるぞ。また、拠点の制圧にはファイターなどの人間系ユニットが必要なので、制圧するときはパーティにユニットがいるかどうか確認してから進もう。

↑ハーピーに角を使ってHPアップ。遺品には限りがある。使用したユニットは大事に育てよう

遺品・アイテムリスト

合成するための遺品と、クラスチェンジに必要なアイテムリスト。

←拠点でもらえるのは1度だけ。必ず立ち寄ろう

アイテム名	説明
羽根	移動力+1
牙	攻撃力+1
ウロコ	防御力+1
角	HP+1
翼	移動力+2
爪	攻撃力+2
竜のウロコ	防御力+2
精霊のかけら	HP+2
トパーズ	「地」特性が変化
アクアマリン	「水」特性が変化
ルビー	「火」特性が変化
エメラルド	「風」特性が変化
アメジスト	「雷」特性が変化
ダイヤモンド	「光」特性が変化
オニキス	「闇」特性が変化

アイテム名	説明
ジェイド	「魔」特性が変化
ヘマタイト	「物」特性が変化
オパール	「痺」特性が変化
ガーネット	「毒」特性が変化
アゲート	「石」特性が変化
ペリドット	「縛」特性が変化
ラピスラズリ	「睡」特性が変化
ムーンストン	「乱」特性が変化
光のかけら	クラスチェンジに使用
地獄の業火	クラスチェンジに使用
勇気のしるし	クラスチェンジに使用
力のしるし	クラスチェンジに使用
愛のしるし	クラスチェンジに使用
イビルアイ	クラスチェンジに使用

クラスチェンジし、より強いユニットを召喚する

ユニットは遺品の使用やレベルアップなどの条件を満たすと、より強いユニットへとクラスチェンジできるようになる(弱くなる場合もある)。クラスチェンジしたユニットとは契約することが可能になり、契約指輪を使用すれば召喚できるようになる。召喚ユニットを増やし、編成に幅をもたせよう。

→条件を満たし、クラスチェンジするクラスを選ぶ

↓ファイターがクラスチェンジして、ナイトになった。もちろん、能力だけでなく覚えるスキルも異なってくるぞ

クラスチェンジリスト

序盤ステージに登場するユニットのクラスチェンジ条件リスト(契約して増やした場合を含む)。ユニットのレベル上げの参考にしてほしい。

元クラス	クラスチェンジ先	クラスチェンジ条件
ウィザード	スカラー	ラピスラズリ使用
	ソーサラー	レベル5以上&火1以上
	メイジ	レベル5以上&地1以上
ウィッチ	エンチャンター	レベル5以上&ジェイド使用
	シャーマン	レベル5以上&エメラルド使用
	フォーチュンテラー	オニキス使用
エルフ	ジン	精霊のかけら使用
	ピクシー	羽根使用
	フェアリー	ダイヤモンド使用
ギルマン	マーマン	ガーネット使用
ゴブリン	コボルド	牙使用
	ホブゴブリン	レベル10以上
	リザードマン	ウロコ使用
コボルド	ゴブリン	牙使用
	サテュロス	角使用
ジン	エルフ	ヘマタイト使用
ドライアド	グルアガッハ	トパーズ使用
	ニンフ	アクアマリン使用
	マンドラゴラ	ヘマタイト使用
ニンフ	ドライアド	トパーズ使用
	ルサールカ	ジェイド使用
ハーピー	コカトリス	アゲート使用
	ロック	翼使用
ピクシー	エルフ	爪使用
	グレムリン	ガーネット使用
ファイター	アーチャー	移動力が6以上の場合
	ソルジャー	攻撃力が15以上の場合
	ナイト	防御が20以上
	バーバリアン	レベル5以上の場合
フェアリー	エルフ	爪使用
	ルサールカ	アクアマリン使用
ホブゴブリン	ゴブリン	牙使用
マーマン	ギルマン	ウロコ使用
	マーメイド	ダイヤモンド使用
マーメイド	マーマン	ウロコ使用
	ラミア	竜のウロコ使用
マンドラゴラ	ドライアド	爪使用
モンク	クレリック	ジェイド使用
ルサールカ	ニンフ	精霊のかけら使用
ロック	ハーピー	爪使用

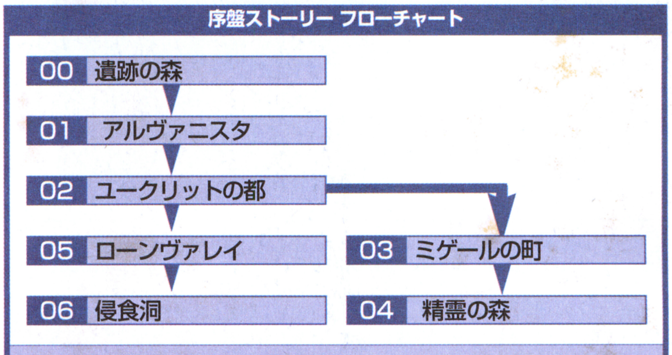
ステージ攻略

ヒロイックモードを進めるうえで重要な3つのポイント

ここではヒロイックモード序盤ステージの攻略ポイントを紹介していくぞ。全体のステージを通して重要になってくるのが、フレインが召喚するユニットとそれに必要なマナの確保となる。マナは毎ターンごとに供給され、拠点を制圧することで補給量が増えていく。まずは拠点の制圧を目指そう。ステージが進むにつれて敵ユニットも拠点を中心に守りを固めてくるので、うまく部隊を分散し、状況に合わせて対処しよう。最初の「遺跡の森」のチュートリアルに加え、まだ序盤ということもあり比較的小さいステージが続く。序盤のうちにユニットのレベルを上げておくのもいい手だぞ。

↑人間系のユニットで拠点を制圧することができる。常にユニットをパーティに入れておくと制圧しながら先へ進めるぞ

←拠点でもらえる情報には、有益なものが多い。制圧したら必ず立ち寄ろう



04精霊の森と06侵食洞をクリアすると07ベネツィア市へ行くことが可能に

Point 1 ユニット強化に必要なアイテムを入手する

アイテムには合成やクラスチェンジで使用する遺品の他にも装備品などがある。もちろん、ユニットによって装備できるものとできないものがあるが、装備させると能力が上がるぞ。装備品も遺品と同じように、拠点内のイベントやステージ上のどこかに落ちている。移動力の高いユニットで探してみよう。

↑「遺跡の森」でレイピアを拾ったところ。ステージによって落ちている場所は様々だ

ステージ別アイテム入手リスト

拠点やステージ上での遺品、装備品のアイテム入手場所を紹介。「座標」は「遺跡の森」の遺品「ウロコ」の場合、マップの左から6マス、上から5マスの場所にあるという意味だ。

01 遺跡の森

座標	アイテム
(左10,上1)	武器「レイピア」取得
(左6,上5)	遺品「ウロコ」取得

01 アルヴァニスタ

座標	アイテム
(左2,上1)	家：遺品「角」取得
(左8,上12)	家：指輪「無の指輪」取得
(左3,上6)	防具「カイトシールド」取得
(左10,上11)	遺品「トパーズ」取得

02 ユークリッドの都

座標	アイテム
(左2,上10)	家：遺品「牙」取得
(左13,上1)	家：指輪「人の指輪」取得
(左5,上15)	遺品「ルビー」取得
(左8,上7)	指輪「亜人の指輪」取得

03 ミゲールの町

座標	アイテム
(左11,上4)	家：武器「フレイル」取得
(左7,上10)	指輪「人の指輪」取得

04 精霊の森

座標	アイテム
(左1,上10)	家：遺品「羽根」取得
(左14,上1)	指輪「妖精の指輪」取得

05 ローンヴァレイ

座標	アイテム
(左2,上7)	小屋：遺品「エメラルド」取得
(左2,上12)	アイテム「氷のお守り」取得

06 侵食洞

座標	アイテム
(左2,上19)	小屋：武器「ルーンスタッフ」取得
(左1,上5)	指輪「水の指輪」取得

Point 2 離れている仲間を合流させる

「ミゲールの町」「精霊の森」「ローンヴァレイ」それぞれのステージではフレインの仲間になるキャラクタたちが登場する。彼らはフレインの登場位置より敵側に離れているので、急いで合流させよう。

←孤児の双子「ベルガ」と「ボルガ」まずは2人を合流させよう

↑「精霊の森」で登場するエルミラ。移動力のあるユニットを召喚し、向かわせよう

↑両親の仇を探す剣士マーク。容姿端麗なことから女性に間違われることが多い

Point 3 契約をして召喚ユニットを増やす

召喚ユニットは契約することで増えていく。新しい敵と出会ったら契約していこう。「侵食洞」までのステージボスが召喚してくるユニットを紹介。

←契約には契約用指輪が必要。フレインで倒すというのも条件の一つだ

ステージボス召喚リスト

ステージ	ユニット
01 アルヴァニスタ	コボルト
	ホブゴブリン(ボス)
02 ユークリッドの都	ウィザード
	オーク
	コボルト
	ホブゴブリン
03 ミゲールの町	オーク
	コボルト
	ホブゴブリン
04 精霊の森	アルラウネ
	ウィザード
	トレント
	ドライアド
	ニンフ
	マンドラゴラ
05 ローンヴァレイ	ジン
	フェアリー
	ピクシー
	ペガサス
	ロック
06 侵食洞	ウィッチ
	ヴォジャノーイ
	ギルマン
	クラーケン
	セイレーン
	ニンフ
	マーマン
	マーメイド
	ルサールカ

学校法人ニンドリ学園

空から降る1億のニンドリャー

（秋田県／ロクヨンEOさん）

ニンドリ学園のバッジも中植のバッジも、実は編集部で作成した手作り品だったりします。ほら、バッジが作れるオモチャがあるでしょ？ あれなんですよ。だから高級じゃないけど、好き勝手にデザインして遊んでるんですよ。（担当かややん）

●部屋を片づけたいのですが、なかなか思うように片づきません。どうしたらいいでしょう？

【兵庫県／ますさん】

――うお、かややんがこの世で一番苦手な掃除のことですかっ。自分の部屋でさえ本とかCDとかゲームとかでグチャグチャだから、説得力は全然ないんだけど…。とりあえずマジメにお答えすると、物を少なくすること。「まだ使うかも…」と思ったものはとりあえず2、3か月置いておいて、1回も使わなかったら捨ててしまう！ くらいの勇気が必要です。あ、ニンドリはきっと使うので保存をオススメ（汗）。

●ニンドリドットコムを見て思ったこと。ライブカメラで編集部を見ると朝は真っ暗。でも夜はずっと明るい。なぜ？

【新潟県／かねっちさん】

――そりゃ、電気がついてるのは人がいて、仕事をしている証拠なのですよ。朝はみんなけっこう遅いんだけど、夜はずっと、朝になるまで働いてたりします。本のメ切が近くなると、2、3日は泊まり込むこともザラになっています。ま、全員がそうだとは言わないけれども…。かややん、中植、高島あたりは夜中の常連だったりします。くすんくすん。

（神奈川県／猫家さん）
読者さんからの受験の結果も続々届いております。みんなお疲れ！

●『FFT-A』を買った帰りに本屋寄ったら、どっかに置き忘れてそのまま行方不明に…。なぐさめて下さい。

【千葉県／畑さん】

――なでなで（頭をなでている）。

●最近サオヘンさんのネタに凝ってます。

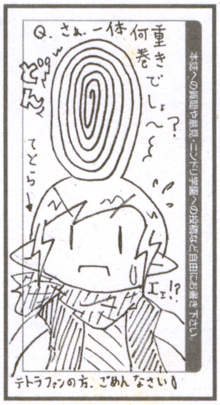
【広島県／記誌さん】

――サオヘンのネタって一体…。ハガキの余白には髪のネグセをカガミで見つめる人が描いてあるけど…。ひょっとしてネグセのマネ？ じゃ、そのままの格好で「お前はヒルに噛まれたことがあるか!?」と叫んでみてください。完璧なサオヘンになれます（笑）。

●編集部の見学って予約とか必要ですか？ 突然行ったらビビるでしょうし。どうなんでしょ？

【福島県／ZENZO→さん】

――基本的にはやってません！ 編集部が九段下にあった頃は学校の社会見学とかで生徒さんが来られたケースはありますが…。忙しい時期は死屍累々ですし、それ以前にムッサイ男だらけの職場に来ても楽しくないと思います…。



（大阪府／舞雷斗さん★）
おいおい（笑）。髪を下ろしたらどんなに長いやら…

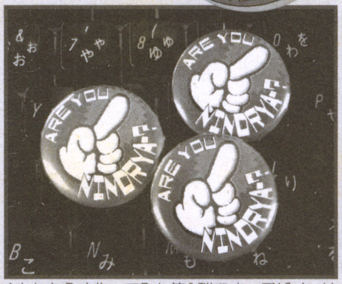
（静岡県／あわよしさん）
GCゲットおめでとう！きっとこの先ステキな光景が見られるでしょう。いや涅槃（ねはん）でなくて

（北海道／海鳴さん）
チケットなくてもゲットできるから泣くんじゃない！

プレゼント用カンバッジ完成しました！

Ver.1.0

――というわけで、文字投稿者だけがもらえるカンバッジ、こんなデザインにしてみました〜。自分がニンドリ読者だとアピールしたい時に便利ですよ。今号から毎回、前半の文字メインなページに採用された投稿の中から、一番面白かった人5名にプレゼントいたします。当選者の目印は、名前の最後にある★マーク。あ、それからプレゼント希望の人は、必ず住所を書くようにしてね。でないとお届けできませんよー。



↑とりあえず作ってみた第1弾です。デザインは気が向いたらちょくちょく変更する予定です

今号の目標

風邪をひいたら、同じ色のカプセルを4つ繋げてみる

（岐阜県／クリクリオさん）

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 フリートーク」係まで

シリーズダジャレドリーム
♪あぁ～テトラヘッド登って～
【大阪府／みすたぁぽんさん】
あの髪を掴めば登りやすそう…かな（笑）。

今週の日直さん

名前：リーマン
■神の声が聞こえる。
■無口。
■友人のシーマンは神出鬼没らしい。

【広島県／柳小蓮さん】

ちょっと気になる、こんなコト

●ホビーフェアで『ヨッシーのクッキー』をステージの上で挑戦しました。下にニンドリを持ったお兄さんがいるのが気になったけどなんとか勝てました。

【千葉県／かぴ丸さん】

●今度出る『ゼルダ』って、『4つの剣』じゃなくて『4本の剣』のほうが正しいんじゃないでしょうか？？

【広島県／ノビーさん】

●クラスの人がピクミンの「愛のうた」を唄っていた。「引っこ抜か～れて～頭だけ～ついてくる～」…想像しちゃいましたっ。

【福島県／風紀さん】

●家の近くに「桜井食堂」というお店があります。きっと中では大乱闘が起きているかと（笑）。

【福島県／藤野カンナさん】

●風野タクト君じゃないけど、「河野たくと」君を見つけました！　学校の委員長でしたっ。

【兵庫県／カイトゥさん】

クイズ ニンドレア

●ポケモンをゲットするには、次のうち何が必要でしょう？
Aチンクルシーバー
Bガチャガチャの空カプセル
Cおやつ　D気合い！

【埼玉県／クレイドLOVEさん】

●デス仙人の正体ってなに？
A弟子仙人　B入れ歯仙人
C朝鮮人参　D子羊救います

【愛知県／くちグセさん】

●『風のタクト』で空を飛ぶアイテムはどれ？
Aデクの葉　Bマスターソード
Cタケコプター　Dだちょう

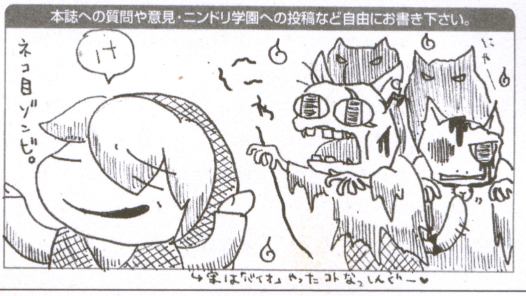
【長野県／ピヨンさん】

●『FE』新作の主人公は誰？
A山内前社長　Bエリウッさん
C若き日のマーカス　Dサオヘン

【千葉県／緑山田さん】

●朝、眠りからさめると目の前にいたのは？
Aカービィ　Bお母さん
Cネコ目リンク　Dスズナリさん

【千葉県／緑山田さん】



一発！芸達者!!
（埼玉県／大和悠さん）
いつぞや「異論反論」でネタになった「ネコ目ゾンビ」ですね。か、かわいいかも…

一発！芸達者!!
（栃木県／呂布さん）
うむむ、あの右手のミョーな向きは、車を誘導するためだったのか。なるほど、と誰かツッコんで。

オラが村のお宝自慢

Treasure No.38

聖なるベンチ

トライフォースに守られている（？）ベンチです。普通は子ども達の遊び場になっております。

【神奈川県／北川とんぼさん】

――わはははは。確かに！　まわりの木々も、まるで迷いの森みたいですね。森を抜けたところにひっそりと建てられた聖なる場所…？（笑）

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（GBA-SPみたいなコンパクト、とかね）も大歓迎ですよー。

助けて！ゲーム救急隊

●GC『ブラッディロア エクストリーム』で、4人目の隠しキャラの出し方がわかりません。

【沖縄県／あきカンさん】

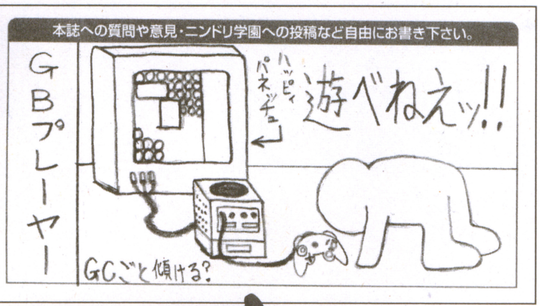
――ガネーシャ、クロノス、コウリュウが使える状態で、サバイバルを16人目まで戦うと敵にウラヌスが登場するんだって。それを倒せば使えるようになるぞ。さらに、その状態でアーケードのランダムキャラ選択を選ぶと、時々ファングが登場する。条件がクリアできない人は、ひたすら各モードを遊んでみよう。200回、250回プレイすると隠し要素がオープンになるのだ。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

一発！芸達者!!

（神奈川県／アズマフースケさん）

これから妹を助けに行こうって時にプロポーズたぁ、いい度胸してますな（笑）



一発！芸達者!!

（群馬県／TOMさん）

大丈夫。キミも書いてる通り、本体ごと動かすのが正解。とたんに難易度マックスだ（笑）

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ GBアドバンスSPとGBプレーヤー、どっちが好き？

・GBA-SP・

●コンパクトで折り畳みできるのがオシャレ！カッコイイ！

【東京都／ルイージラブさん他いっぱい】

●常に持ち歩けるから。

【大阪府／ウルエさん他多数】

●兄と一緒の部屋なので、テレビが自由に使えないんです…。

【兵庫県／太陽道路さん】

●夜、親が寝ているときに遊びたくなっても、SPなら部屋の電気をつけなくていい♪

【栃木県／内田智映さん】

●テレビを占領して家族トラブルを起こしたくない。

【北海道／けんずろうさん】

・GBプレーヤー・

●大画面でGBAのソフトを遊んでみたい！

【福岡県／Ayaさん他いっぱい】

●テレビ画面のほうが目にやさしそうだから。

【滋賀県／ソニック2号さん他多数】

●大画面なのにドットが目立たないのがイイ。

【静岡県／緒沙眞雅さん】

●フレーム（額）が気になります。

【千葉県／双原ちなつさん】

●ついこの前GBAを買っちまった私にはGBプレーヤーしかないんです（泣）。

【宮城県／佃煮さん】

—というわけで、現在もなお品切れ状態が続いているGBA-SP、その勢いもあってかGBプレーヤーにおよそ1.5倍の差をつけての勝利となりました。でもでも、本当は両方欲しいって人が一番多かったりするんです。では次々回は…

リンクの1人称、ボクとオレどっちが似合う？

Vol.88→3/20締め切り　（大分県／茶川みやひさんからのリクエスト）

ゲームによっても違うとは思うけど、自分のイメージに合うほうを選んでみてね。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●僕はチンクルになってバクダンを落としていた。ビックリして目を覚まし、鏡を見るとまだチンクルだった。

【広島県／大問題さん】

●なぜか自分が任天堂本社の警備をしてた。するとファルコとピーチが一緒に入ってきた。マリオは？と思いながら2人を通した、しばらくするとマリオとシークが手をつないで入ってきた。リンクは大丈夫か？と思いながら2人を通した、そしたらリンクとロイがペアルックで入ってきた。正装を着てきなさいと言ったら、愛のダブルパーンチとか言われて殴られた。

【京都府／赤国ロシアさん】

●夢の中で『ピカチュウげんきでちゅう』ならぬ『コジロウげんきです』というゲームをやっていた…。

【新潟県／エレキッドさん】

●電車を待っている間『ポケモン』をやっていたら、夢中になりすぎて乗り損ねてしまいました。これは夢なんですが、「これは投稿のネタになる！」とか企んでましたっ。

【大阪府／コルディケプスさん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●せっかく「むげんのチケット」を手に入れたのに、友達にあげてしまいました。まだラティオスに会ってないのに…。（以上は息子の話。ここからは母の話）ホビーフェアではゲットできず、後日ポケモンセンター（家から1時間かかります）でゲットしたのに…。わずか1日であげてしまうとは、母の苦労はなんだったのでしょう？

【愛知県／矢野裕之さん＆お母さん】

●娘の受験が成功したお祝いはGCと『どうぶつの森+』の予定。娘よ受かって！ じゃないと私も遊べないっ!!

【岐阜県／じんたんさん★】

●2歳になりたての息子が『風のタクト』でテトラを救出！ おいおい本当か？と思っていたらついに魔獣島突入。親の背中を見て子は育つのね（泣笑）。

【宮城県／みつおかさん】

●長男「佑樹！Bボタン！」次男「妖精逃げちゃうよ」三男「普通のダイオクタ…。それ取って（ハートのかけら？）」ウチの子の寝言です。明らかに夢の中で『タクト』やってます。

【静岡県／山本直美さん】

●兄がインフルエンザで「ウーウー」うなっています。その横で『風タク』を「ウーウー」言いながら遊んでる僕って非情？

【埼玉県／ゼル伝andFEファンさん】

●母が『ゼルダ』をやるとき、常にヘタな鼻歌を唄ってます。

【茨城県／フーちゃんさん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、アンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も一緒にね）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールでどうぞ。郵送の場合は欄外のあて先へ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の20日ごろ、21日発売号がその月の4日ごろです。毎号、抽選で3名に特製ピンバッジをプレゼント！ 欲しい人は各投稿ごとに住所も書いてね。

シリーズダジャレドリーム　ポケットモンスター ルビー・サバイバー（サファイア）

【東京都／伊佐のしっぽさん】

最後の生き残るポケモンは誰だ！って感じですか。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

おかげさまで2ページになってからの通信簿、投稿の数がドカンと増えて嬉しいかぎりです。テーマが決まっていたほうが文章を書きやすいかな？と思っていろいろテーマも提示してきましたけど、みんな独自の話題も非情に面白いです。どもありがとね。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名（またはテーマ）、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を忘れずにね！

シリーズダジャレドリーム

スターフォックス あー(A) どんどん(D) 美人化(V)

【北海道／フォックスマクラ・ウドさん】

見ての通り、最後がちょっとムリヤリだけど、面白かったのでオッケー！

GC わいわいゴルフ
本物のゴルフを！
【長崎県／鶴邦寛さん】

正直このゲームを買うかどうかはかなり迷った。だけど、GCにゴルフのゲームがなかったのでとりあえず買ってみた。家に帰ってさっそくプレイしてみた。…予想よりはるかに面白いではないか！ 豊富なアイテム、個性的なキャラクター、今日はどのクラブでプレイしようか、どんなアクセサリーをつけていこうかなどカスタマイズする楽しみの他、トレーニングの課題の多さ、天気、季節を設定できたりと本物のゴルフを堪能できます。一見すると某ゴルフゲームにも似ているので、マネゲーと思われるかもしれませんが、細部まで丁寧に作られており、とても好感の持てるソフトだと思います。ただ少なからず残念な点もあります。リプレイが自分の意図どおりに保存されず、あらかじめどんなプレイをすれば保存されるかが決まっている点。そしてなによりパッティングの難しさ！ 最初の頃は2メートルのパットもよくハズしてしまっていましたし、もうちょっと簡単にしてもよかったのではないかと思います。ただ、それでも私はこのソフトが気に入りました。皆さんもプレイされてみては？ ああ、このソフトの攻略本、どっか出してくれないかな〜。

―ゲームが少ないという印象のあるGCですが、実は隠れた名作ってけっこうあるんですよ。隠れた、というかみんなが全然注目していないんですよね。見ず知らずのタイトルこそ、じっくりニンドリの記事でも読んで吟味してほしいと思います。

GBA スーパーマリオアドバンス2
アクションキングヒゲ！
【神奈川県／ぜろ☆ゼロさん】

去年の12月13日。みんながこぞって『風のタクト』を買ったであろうこの日、私はひっそりGBAを買い、同時に『スーパーマリオアドバンス2』に夢中になりました。SFC版では7番目の城がクリアできなくて挫折したんですが、それでもけっこう遊び尽くしたつもりなので、GBA版でもこうまでハマるとは思わなかった！

また、携帯できるという利点もあって、遊ぶ時間もSFC版より多くとれるんです。現役学生な私には大助かりです。もちろん、画面が小さく狭いことで、難点も多々。たとえば次の足場が画面の外にあって見えなかったり、画面の外にいる敵が見えなくてぶつかっちゃったりね。

それで久しぶりにSFC版を遊んだら、画面が広くて気楽〜。クッパを倒すのもこちらのほうが簡単だったりします。逆にSFC版の難点といえば…。残り人数のセーブができないことかな（泣）。せっかく努力して99人に増やしたって、セーブデータには反映されず、次に始めたときには5人に戻ってたりするんですよ。まあ、ゲーム自体は名作ですから、そこは目をつぶっておきましょう。

現在、スペシャルコースで苦戦中。完全クリアにはほど遠い模様。でもやっぱりアクションゲームの王道は『マリオ』なんだということを改めて感じました。旧作もいいけど、今度は『マリオ』の新作をGBAで出してほしいな！

GC From TV animation ONEPIECE トレジャーバトル！
3D版『スマブラ』!?
【茨城県／シラタキさん】

僕はパーティゲームが好きです。友達が集まったときにワイワイガヤガヤと遊んで、満足したら次のゲームに変える。そんな雰囲気が大好きです。そんなゲームに飢えている頃、この『トレジャーバトル！』を買いました。

プレイした感想を一言で言うと、3D版『スマブラ』。こう言うと『スマブラ』より面白くないんじゃないかと感じるかもしれませんが、あなどるなかれ。このゲームには『スマブラ』に勝るとも劣らない面白さがあります。

メインのモード「トレジャーバトル」は、割と逆転性に富んでいて、対戦で白熱すること間違いなしです。キャラクターにもそれぞれ個性があって、モードによって得手不得手があるのが面白いです。操作は慣れないと難しいかもしれませんが、法則が分かれば割と簡単です。

ロードの時間がちょっと長かったり、キャラクターゲームにありがちな会話シーン（ムダにしゃべりまくったりして）があったりしますが、それ以外は完成度が高く、多人数で遊ぶにはもってこいのゲームだと思います。

川柳インプレッション

『ポケットモンスター ルビー・サファイア』

●チコリータ あなたに会えぬ このつらさ

愛しのチコリータ、『サファイア』にはいない…。

【福井県／五島誠一郎芭蕉さん】

『逆転裁判』

●成歩堂 きっと将来 超大変

女性の尻にしかれる運命でしょう。ハゲそう…。

【東京都／深谷珊瑚さん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』

●妹は 日本語なのに 兄英語

「カモーン！」には笑いました。

【兵庫県／！さん】

ニンドリへの投稿

●今年こそ 〆切前に送ろうと
いさんでみても いつもと変わらじ…

【埼玉県／ぶくゆきさん】

『ファイアーエムブレム 烈火の剣』

●中年の 人たちみんな 若いなぁ

特にヘクトルとバアトルが…。

【千葉県／緑山田さん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

GCユーザーに求められているゲーム

【神奈川県／キューブ森アゲ隊さん★】

任天堂ファンとして今一番苛立っているのは、松下のQが死に体となっていることだ。今やどこにも売っていないばかりか、GBプレーヤーにまで対応できないことになってしまうなんて。任天堂は今すぐ、DVDを見られるGCを全国のショップで販売するべきだ。それがQであっても、まったく違う新製品でもいい。できればフロントローディングでGBプレーヤーにも対応している（いっそのこと、初めから合体させちゃえ）DVDも見られるGCを、年末までに出すべきだ。今までにない新色で。今までにないクールなデザインで。その際、たとえば『FFクリスタルクロニクル』の同梱版を発売するのも効果的だろう。とにかく、ハードとしてもっと魅力のある商品にするため、なりふりかまっていられないのでは？と思う。本当に危機感があるのであれば、今までの任天堂とは違う決断をするべきだ。

今までの任天堂は、一見すると変わらねばならないときのスピードがとても遅いように見える。しかし、『風のタクト』で船旅をすればわかるように、四方すべてが海しか見えないとき、自信がないからチョコチョコと方向を変えていたら、島にはたどり着けない。たとえ間違っていても、ある程度の所まで進むことで、思わぬ発見をしたりする。『マリオ』『ゼルダ』を出し切った後だからこそ、任天堂は変えるべき時だと決断してくれると思う。

悪役の宿命とサガ

【新潟県／水木蛙さん★】

私は最近、ゲームをしていて思うことがある。これはおかしなことかもしれないが、悪役や仇役のキャラクターに同情してしまうのだ。例えば『フォックスADV』のスケール将軍。彼は結果的にラスボス（あえて名前は出さないが）の引き立て役にしかならなかったのである。我々プレイヤーにとってはただの目の敵的な存在にすぎなかった。

次に『ポケモン ルビサファ』でおなじみのアクア団、マグマ団。彼らは海と大地をポケモンによって増やそうとしていた。しかし、カイオーガとグラードンは「共存」という形を望んでいなかったのだから、片方を蘇らせてたらどうなるか分かっていたはずだ。それなのに…。彼らは別の立場でそれぞれ自然を愛していたのだ、と思う。それに『風のタクト』のガノンドロフ。私は彼の最後のセリフが忘れられない。

まあ、世界征服みたいなことは悪いことには違いない。たとえ本人がいいことだと思っていても、まわりからは悪いことに見えているのだ。そこで、私は疑問に思うことがある。「では、よいことというのはなんなのか？」無理しないで普通にしていればいい？　では普通のことって？　みんながみんな、正しいわけがない。もしかしたら、『フォックス64』のアンドルフは戦場に出る軍人を救うためにバイオウェポンの研究をしていたのかもしれない。そう思うと、悲しくなってくる。

ゲームでは、だいたいの悪役はプレイヤーにとってやられ役にしかすぎない。しかし、とても大切な役柄であり、倒されるという悲しい宿命を持っているのだ。悪役にももっと好印象を持ってほしい。たかがゲームのストーリーだけど、生まれながら悪い人などいないのだから。

『どうぶつの森2』に寄せる村人たちの声

【岡山県／神威魔唯神さん】

──こんにちは。今回は村で生活を送っている2人に話を伺います。まずは自己紹介をどうぞ。

ピロロ　どぉもぉ～。プチプチ村でホテルを経営してまーす。

よしお　初めまして。vテトコトv村のリーダーよしおです。

──で、新しい「森」、どう思います？

ピロロ　楽しみっていうか、経営の場が増えて嬉しいわ。

よしお　森が増えるのは嬉しいけど、ボク達の村がどうなるか不安だね。誰も今の森に来なくなりそう。

ピロロ　そうそう。結局は新しい村に夢中になっちゃって、今の森なんて忘れちゃうんじゃない？　私のことも…（泣きマネ）。

──今の森に不満はある？

ピロロ　そうね～、別にないんだけど、たまには海で泳ぎたーい！とか、すべり台ですべりたいとかお風呂に入りたいとか。布団の中に入れないのは不便かも。

よしお　ハチミツ（ハチの巣）が取れないこと！

──（一同爆笑）　最後に、任天堂の皆さんに伝えたいことと、新しい森で初めて1人暮らしをしようと思っている読者にメッセージを。

よしお　開発者様、新しい森を作るのでしたら、ボクは今までとまったく違う森を期待します。そうすれば、今までの村にだって帰りたくなります。読者さんには、村を大切にしてくださいね、ということで。

ピロロ　せめて布団の中で眠らせて…。1人暮らしを始めるコにアドバイスはないわ。自分の好きなように生活できるのが魅力なんですもの。好きなように楽しめばイイのよ。

一言インプレッション

●『メトロイドフュージョン』で、サムスが乗ると床が崩れていく場所があります。サムスが気の毒な気がした。

【大阪府／Lizardonさん★】

●サムスのスーツ、アメフトに使えばいいと思う。

【徳島県／ヒップ＆ホッピーさん】

●『PSO』をオフラインでプレイ中に地震が！　恐がりな私は思わずGCの電源を切っちゃいました。私にオンラインはムリだと思いました…。

【宮城県／たらすばさん】

●ハイラル王の名前がもの凄い名前だったので、一瞬で覚えてしまいました。でも兄上には「略せ！」と言われた。

【三重県／藍沢翔護さん】

●ここ最近で一番のお気に入りはポケモンミニ。いろいろと大作が出る中、こういうのもいいもんです。

【北海道／五十嵐孝幸さん】

●『どうぶつの森＋』でハロウィンソファをもらったとき、片づけがめんどくさいので部屋のてきとうな場所に置いて寝た。そしたら次の日、ハッピールームから「2かいのもけい」が。たったそんなことでそんな…。

【東京都／岬みなとさん】

●『風のタクト』の赤獅子の王、自分で動いたりできるんだから、リンクがおぼれているときに迎えにこいと思います。

【東京都／ムラボーさん】

●GBプレーヤーに付いていてほしい機能。GBソフトのセーブデータを保存、管理したい！電池寿命の心配もいらなくなって、それこそ一生遊べるようになるのでは。

【青森県／則竹景造さん】

シリーズダジャレドリーム

メトロイド プラムィ

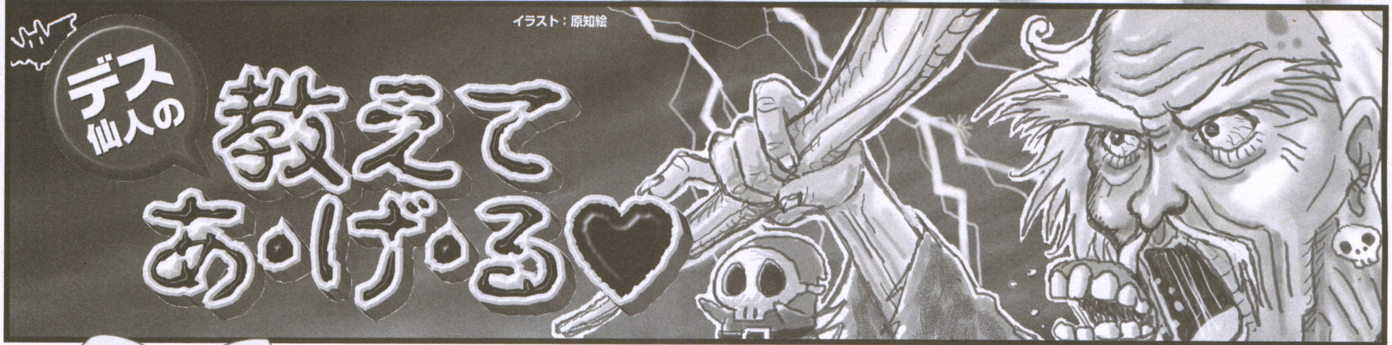
【愛知県／グリィさん】

プラムは英語で「梅」なんだそうな。サムスのモーフボール（丸まり）がシワシワになっちゃうんでしょうな（笑）。

現在募集中のテーマ

●GCをもっと盛り上げるために必要なものは？

●好調のGBAに死角はあるのか？　etc…



第37講 いつでもミニスカデス仙人の巻

北海道・なすび-NNさん考案の見出し。街を歩けば男の視線はわしに釘付けなのじゃ。青少年の読者諸君は、有害なのでわしのミニスカ姿を想像しないように。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。次号は2ページだし。

いつもの質疑応答へ行く前に。最近、GCのユーザーから「ディスクを読めませんでした」というエラーが出たという内容のお葉書を結構頂いてたりしますが、これって色々な原因が考えられるですよ。GC本体が故障しているとか、レンズかディスクが汚れてるか傷ついてるとか。特定のゲームのディスクでだけ発生するなら、ディスクの生産段階でプレスに失敗しているのかもしれません。現物を見ないことにはなんとも言えんのじゃが、ACアダプタをコンセントに差しっぱなしじゃと、まれに異常な電荷が蓄積されて誤動作の原因になることがある。とりあえずは、ACアダプタをコンセントから抜いて10分程度放置してみてくれ。それでも直らなくて、ディスクに傷も汚れもないのなら、GC本体とエラーの出るディスクをセットにして、修理に出してみてくださいじゃよ。

Q 銃のコントローラは、どうやって銃口の向きを判断してるんでしょうか？

（千葉県／緑山田）

現在の任天堂ハードにはないが、PSの「ガンコン」なんかの話じゃな。銃の形をしてはおるが、何かの光線を発射しておるわけではない。コントローラのセンサーがテレビから出ておる光を読み取っておるのじゃ。そしてなぜ銃口が狙っている場所を判断できるかという話じゃが、それにはテレビの描画の仕組みを理解しなくてはな。普通のブラウン管のテレビは、電子ビームの光の点がブラウン管全体を高速に走ることで映像を表示しておる。ブラウン管の上から下に、横線を１本ずつ引いていくような感じじゃ。その横線を走査線というが、これはブラウン管に目を近づけてよく見れば確認することもできるぞ。走査線の数は全部で525本あり、ビームは1/30秒間でこの525本をすべて書き換えておるのじゃ。そろそろ勘のいい読者は仕組みがわかったかの？　銃口が画面上のある場所を狙うと、そこをビームが通過する際にコントローラのセンサーが強い光を感知する。映像を表示しておるのはゲーム機じゃから、ゲーム機はビームの光の点が画面のどこを走っているかも認識しておるわけじゃ。こうした仕組みで銃口の向きを判断しておるため、画面表示の方法が異なるプラズマテレビや液晶テレビでは、銃のコントローラは利用できんぞ。ちなみに、ＳＦＣの「スーパースコープ」はテレビの上にセンサーのようなものを乗せたが、あれは単なる受信機じゃ。「スーパースコープ」はワイヤレスじゃからな、ウェーブバードと同じじゃよ。

Q ゲームの開発で数億円かかると聞くんですけど、なんでそんなにかかるんでしょうか？　電気代ですか？

（大阪府／あつし）

電気代もなくはないけどのう。一番額が大きいのは人件費じゃろう。例えば、50人体制で開発に1年間をかけたとしよう。50人の月給が平均25万円だとすると、人件費の総額は１億5000万円じゃ。「CGにお金がかかる」ってのは、CG作成は人海戦術でやるからじゃろうね。

デス仙人の人生自転車操業（仮）

最近すごいことに気がつきました。と「ドクターペッパー」と「ハリーポッター」って似てるんじゃよ。

●デス仙人のお子さんはどっち似？

（千葉県／かきくけ昆布）

両方のいい所が似たっぽいです。嫁の弟の小さい頃にも似とるらしい。4月から幼稚園じゃよ。早いのう。

●2年越しの恋をしています。仙人流の愛の告白方法を教えてください。

（秋田県／緑の五本指）

2年か。ホントに好きなんじゃのう。それは慎重にいかんとな。彼女と友達として仲がいいのか、それとも遠くから見つめる恋なのかにもよるぞ。前者なら、普段の会話の中で小出しに好意を伝えていって、反応を見ながら対処するとええかもな。脈がなさそうなら、友達のままでいるほうが多分ええじゃろう。後者なら当たって砕けろじゃ。友達から始めてもらうとかな。

●絵が下手です。どうやればうまくなれますか。

（全国／多数）

いろんな人からこの質問貰ってます。毎日たくさん描きまくるしかないじゃろう。習字と同じで、そう簡単には上手にはなれんよ。好きな漫画などの絵をお手本にして、マネするところから始めるとええぞ。

●1か月分の食費と同じくらいの金を出してGBA-SPを買おうとしている俺。

（長野県／南沢修）

若い頃はそういう無茶をすべきじゃな。というか食費少なすぎ。ちゃんと肉とか野菜とか食うのじゃぞ。

●私は自分勝手で、優しくしてくれる友人にもひどいことを言ってしまいます。どうしたら自分を変えられますか。

（鹿児島県／空華景）

ひどいことを言ってしまったら、その友人にお手紙を書いてみよう。まず謝って本心ではないことを伝え、もしまたひどいことを言ったらその場で注意してくれってな。まあ、自覚があるなら変われるよ。

●どうやったら幸せになれますか？

（広島県／ファル夫）

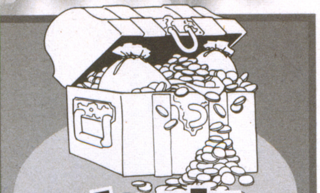
恋がオススメじゃ。片思いでも辛くても、好きな人がいるってのは幸せなことじゃないかのう。人として生まれたからには恋をするのじゃ。

はみだしデス仙人

Q デス仙人の「生きがい」って何ですか。（徳島県／うぃっち）

A もちろん仕事じゃ。すいません、ウソ言いました。一生いろんな生きがいを求め続けるのが人生ってものじゃろうな

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで



お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式 11 新人類

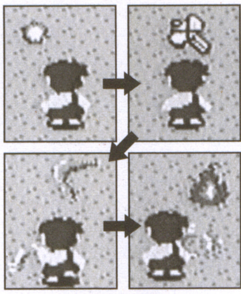
（京都府／しょぼたまさんのリクエスト）

機種………ファミコン
発売元……ハドソン
ジャンル…シューティング
発売日……1987年2月10日
価格………4900円
プレイ人数……1人

ハドソン開発？の激ムズシューティングなのだ。

ミョーなタイトルだが中身はド硬派SHT！

リクエストを受けて初めて知ったタイトルだったりします。予備知識はまるでない状態でゲームを始めたんだけど、これがまた完成度高いんだわ。当時『スターソルジャー』など、シューティングでブイブイいわしてたハドソンが関わってるだけあって、アイディア満載の良作縦スクロールSHTだと思う。…でも、今イチ知名度が低いのは、キャラとかタイトルのせいなのかな…。だって、「新人類」って名前で買う人、あんまりいないもんなぁ…。

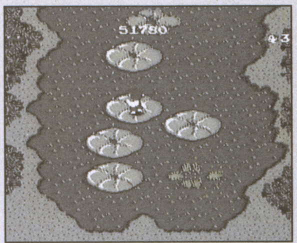


パワーアップ4態

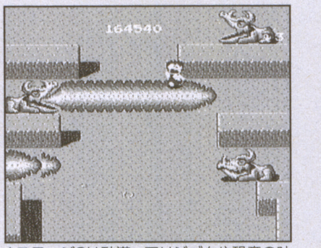
←アイテムを取ると武器がパワーアップ。最初は正面にしか撃てないが、炎になるとナナメにも飛んでくれる

敵の攻撃よりジャンプが難関

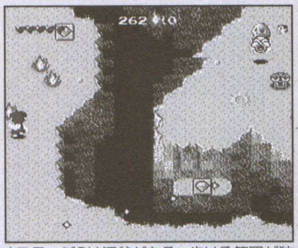
シューティングとはいえ、プレイヤーは地面をひた走る人間（新人類？）。なので、Aボタンではジャンプをしたりします。水の中に落ちると一発で死んでしまうため、激烈に難しいんですわ。敵の攻撃は数発耐えてくれるのに水が苦手とは…。さすが新人類…。



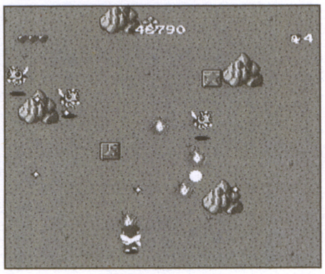
⬆ステージ1は水たまりがある。葉っぱをジャンプで渡るんだけど、方向が定まらない…



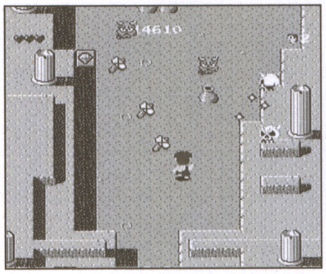
⬆ステージ2は砂漠。アリジゴクや恐竜の吐き出す炎に当たると一発で死亡…ムズイ！



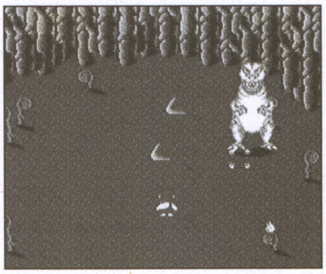
⬆ステージ3は渓谷がある。歩ける範囲が狭い上に敵の攻撃が激しくて避けられない…



⬆写真で見ると寂しい画面だけで、けっこう敵の攻撃とかは激しくて急がしいんですよ



⬆ステージごとにけっこうビジュアルも変化します。この面ではツボの中にアイテムがある

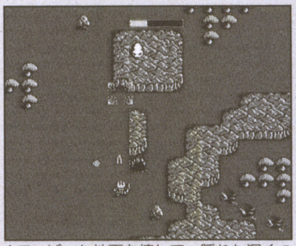


⬆各ステージの最後にはお約束通りボスがいる。ステージ中よりよっぽど簡単…（笑）

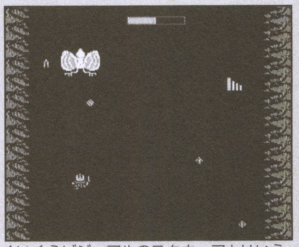
ファミコンで全盛を極めたジャンル、シューティング

ファミコンの時代は、本当に多くの傑作シューティングが登場した。これは、制約の多いファミコンのスペックにも柔軟に対応できるシステムだったからに他ならない。キャラは決して大きくなくてもいいし、画面にキャラがたくさん出せなくても、プレイヤーを狙う弾があれば忙しくなる。画面の横軸に4つ以上キャラを並べられなくても、敵を縦横無尽に動かせばOKだし、逆に派手になる。そんなわけで、スクウェアも初期には『キングスナイト』という、『新人類』と同じ地上が舞台のシューティングを出していたのだ。

←4人の勇者がそれぞれ別のステージから始まり、最後に集結する。この頃からドラマ性が強かった



⬆でっぱった地面を壊して、隠れた洞くつやアイテムを探すのが特徴的だった



⬆いくらビジュアルのスクウェアとはいえ、ファミコンではボス戦もこんな感じです

古tionしてほしいゲームや、そのゲームに対する思い出を投稿で聞かせてくださいね！

ゲームソフトファンクラブ
-Shooting down our skies-

ううむ、今号はなぜかタイトル宛ての投稿がまったくなし（泣）。アンケートハガキでもオッケーなので送っておくれ〜。

●祝！『ソウルキャリバーII』のリンク参戦！ 楽しみですね〜。でも、任天堂がよく許したな〜という気持ちです（世界観をとても大事にしていたので）。ストーリー設定も気になるところですね…。がんばれナムコ！

（神奈川県／緋城焔さん）

『ソウルキャリバー』って各キャラのバックストーリーがしっかりしてるから、リンクのストーリーがどんなものなのか、期待もあるけど不安も…って感じですよね。どきどき。

ポケットモンスター部

トランセル種市主催のポケモン人気投票が56ページで発表されてますよ。こっちの新ポケモンランキングともどもよろしくね。

人気投票途中経過

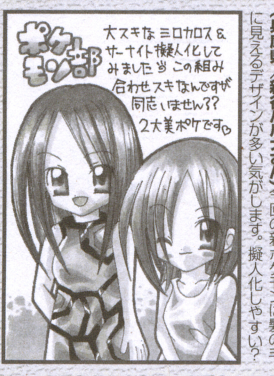
新ポケモン限定の人気投票、どのポケモンにもポチポチとポイントが入って混戦状態となっております。アチャモ、アブソルあたりはその中でも頭ひとつリードな感じ。

（千葉県／畑さん）図鑑解説の「優れたトレーナーの命令にだけ従う」ってとこがプライドの高さを感じますね

（静岡県／石狩ソルトさん）合格おめでとー！ そろそろ受験組も投稿復帰してくれる時期？…して欲しいな（願）

（新潟県／水木蛙さん）うっかりと脳天気の伝説の死闘、見たいな（笑）。それを率いるトレーナーは大変そう…

（兵庫県／新谷ハルナさん）今回の新ポケモンは髪の毛に見えるデザインが多い気がします。擬人化しやすい？



（北海道／煌宮祇希さん）こちらの投票は、ゆるりとやりますので焦らずにどうぞ。存分に遊んでから選ぼう

（埼玉県／MAY。さん）手持ちポケモンには新ポケモンを入れる人が多い感じ。やっぱ育ててみたくなるよね

（佐賀県／森乃いたちさん）ジムリーダーや街角のトレーナーにも愛の手を！ ちなみに今はダイゴ人気高し

（宮城県／鵜木はるみさん）進化させない人もけっこういると思うけど、バシャーモもけっこうイイ感じだよね

（愛媛県／彩火さん）彼女らアイスクライマーに似てる？ ダイゴに次いで投稿の多いのがこのコンビだったり

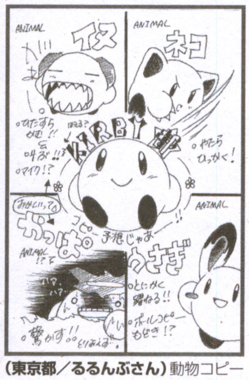
（山口県／藤岡有友香さん）食べられてもいいくらい好きなのね。すっげー幸せそうな顔だ（笑）

（岐阜県／歌姫さん）ロゼリアも、こんなかわいいのに毒もってるんだよね…。キレイな花にはなんとやら…

（東京都／三城北都さん）ユキワラシかわいー。ゲームで顔が黒いのは、カサの影なんだねきっと（？）

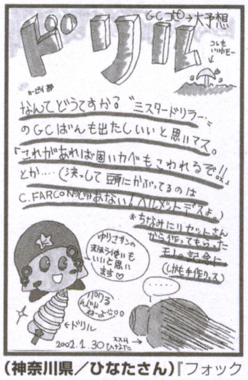
星のカービィ部 SuperDeluxe

今年も『カービィ』の新作が遊べるなんて幸せですよねぇ。うっとり。画面が初披露された『エアライド』もそうだけど、それだけでは終わりそうにない雰囲気です。ドキドキ。そんな期待も込めて、今回もみんなの考えた新しいコピー技の投稿を掲載しました。



（東京都／るるんぶさん）動物コピー楽しそう！ でもカッパはイヤ（笑）

（大分県／GAAさん）…い、いや特殊じゃなくて普通に太鼓でいいかと…



（神奈川県／ひなたさん）『フォックス』に続くコラボレーションか？（笑）

（岐阜県／すぎやんさん）出るでしょう！ 桜井さんも気合い入ってるし！

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

●『風のタクト』は、自分の力だけで初めてクリアできたストーリー物かもしれません。エンディングは感動でした！　『時オカ』もそうでしたけど、ちょっと最後切なくないですか？　最後の最後にまた泣く泣く…。（愛知県／くちグセさん）
『オカリナ』は確かに切なーいけれど、『タクト』のラストはそれでも希望に満ちあふれたラストじゃないですか？　2人の賢者も伝説から解放されて戻ってくるし！

ゼルダの伝説部

今回からちょっぴりネタバレっぽい投稿も掲載しています。まだ『風のタクト』を毛嫌いしてる人がいるとしたら、損ですよー。ガノンもゼルダ姫も登場するし、キャラやストーリーは大作映画の雰囲気大アリ。ぜひ！

（東京都／ディルさん）どわははは。それに加えて3歩進んで忘れたりすると、トリとして完璧かも（笑）

（福岡県／東雲龍さん）うん。クライマックスのガノンは素敵だ。寝顔を見つめる顔とか、王様との会話とか

（栃木県／ムジュ夫さん）いつも思うけど、テリーって『ゼルダ』のページ担当の尾関氏にホント似てるんだよ

（岐阜県／かよこさん）大事なところで「それはダメなのだ妖精サン！」とか言われるけど、ね（泣）

（千葉県／コスモスさん）で、フォド&マコレは人気上昇中。メドリと共にゲーム後半最初の山場だもんね

（神奈川県／緋城焔さん）マコレって、自分が操作するときにドカンと愛着が沸きませんか。私は沸きました

（奈良県／モロボシ弾さん）歌を教えてくれて兄弟ということで、シャープ兄弟の生まれ変わりだったりして

（神奈川県／竹中まみさん）テトラがアクションしまくる姿も見てみたい。あと海で海賊船と出会いたかった…

感動のシーンをもう一度

『風のタクト』には、名場面といえるシーンが沢山ありますよね。そこで、自分が一番気に入っているシーンやメッセージを教えてください。ゲームとはまた違った視点からイラストを描くのもよし、ちょっとお笑いに走ってもよし、とにかくGC最高のストーリーをみんなで味わっちゃいましょう。よろしくね。

スターフォックス部

久しぶりにドカンと大きなフォックス部です。「最近スペースが小さい！」とお叱りを受けたから、というわけではなく（それも少しある…）、純粋に投稿ハガキが多かったんですよ今回。

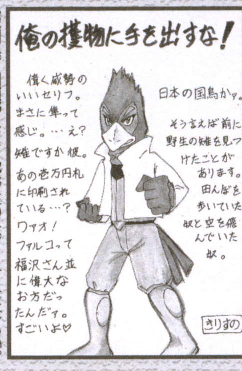
（宮城県／鵜木はるみさん）新作ではキャラ選択とかできるといいかもね。ファルコ機を操縦したり…

（広島県／はやぶささん）発売延期は、きっとアンドルフの作り込みに違いない。シワの1本までリアルに…（怖）

（京都府／鳥居鷹介さん）そういや、SFC版のフォックスってふさふさだね。広告の人形だけ（笑）

（愛知県／GANさん）1回クリアした後、彼女を動かしたいがために最初だけプレイする人、多いでしょ（笑）

（北海道／拳隆美さん）願望としてはカタリナ並な数の機体がネットで繋がって対戦できると最高（無理？）



（愛知県／桐須野スウさん）野生のキジ。それは珍しい。エサを取り上げると「オレの獲物！」とか（言いません）

（埼玉県／流星銀牙さん）いろんなキャラが増えるといいかもね。30人くらい。んで『エフゼロ』レース（笑）

（東京都／こりんさん）てなわけで10周年をお祝いする投稿が多かったのでした。ちと間に合わなくてすまぬ

で、新ポケモンはどう？

というわけで、発売日が未定になってしまって「ひょっとしたら今年は出ないんじゃないの？」なんて編集部で噂になってる新作ですが、それならばみんなで妄想拡げちゃいましょう！　「オールレンジモードはマップが広くなる」みたいなマジメ意見から「フォックスの毛は『フォックスアドベンチャー』より3本増えてるらしいよ」みたいなおフザケ意見まで、ドシドシ送ってくださいな。

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

●**私は『封印の剣』の支援でロイ×シャニー、シン×スーが好きです！　支援Aのロイのセリフにビックリしました（笑）。あと、番外編でアレン×ランスとか。（福岡県／ミルクさん）**貧乏性な性格のかややん的に、支援はなかなか見られません。隣接させてると敵が攻めて死んじゃうし、回数制限が気になっちゃって、キャラをわざと遠くに離してみたり…。ヘタレプレイヤーですなまったく（笑）

スマブラ部DX

ゲームの発売日からずっと『スマブラDX』を遊んでいる人って、きっといろんな記録がすんごいコトになってるんじゃないでしょーか。桜井さんも、長く遊んでほしいから、目に見える達成感とか、そんな機能を入れたんだろうね。

（神奈川県／李遠ときやさん）投票〆切後の到着でした…。残念（でも1位か）

（香川県／ぼなーか咲川さん）彼はカードeでも活躍するはずなんだけど…

（青森県／成崎ナリコさん）久しぶりに遊んでもサクっとできて誰とでも楽しめるのが『スマブラ』のいいところ

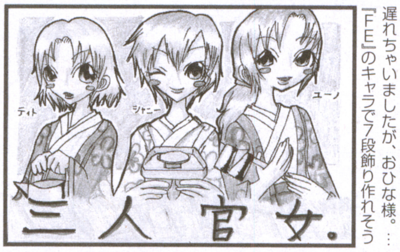
（三重県／田村幸恵さん）星の王子様セットですか（笑）。相手が丸系というのもこだわってますねー

ファイアーエムブレム部

『烈火の剣』かぁ…。きっと『封印の剣』を遊び倒してると、ニヤリとするキャラとかいっぱいなんですよね…。あうあう。どんどん追いつめられていく…（GBA-SPで『封印』を遊ぼうと思って撃沈しました。泣）。

（千葉県／風神さん）『烈火』は『封印』キャラの親の代の話。ということは、ラブストーリー満載だったりしてすねー。

（大阪府／早弓りおさん）彼女はなにやら凄腕らしいで戦闘のアクションでは長い髪が派手に動きそう



（秋田県／あくあさん）時期的に少し遅れちゃいましたが、おひな様。…『FE』のキャラで7段飾り作れそう

（宮城県／星君さん）しっかり育てていて理想的ですね。見習わないと…

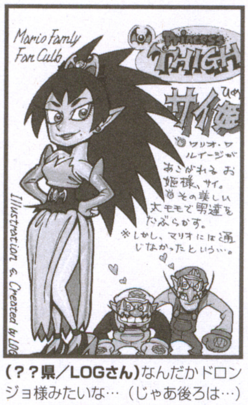
（香川県／山口雄貴さん）SFC版に出ないキャラもFC版にはいるんだよね

マリオファミリー部

『メイドインワリオ』は傑作ですよ。今月はショップにGBAを持っていって、体験版をジョイキャリーしちゃいましょう！

（愛知県／LUIPYONさん）兄はアロハ着て登場したし、次はルイージの番だよね。でも次作は『ゴルフ』…？

（山梨県／Q丸さん）ウィルスはビンの中だからカワイイと思いまふ。外でウジャっとしてたら怖いでふ

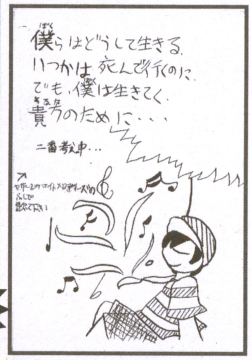


（？？県／LOGさん）なんだかドロンジョ様みたいな…（じゃあ後ろは…）

（千葉県／かきくけ昆布さん）その前に『メイドイン』でガシガシ暴れてます！

MOTHER部

読者さんからのタレコミで「糸井さんがテレビでどせいさん描いてました！」とのことです。…静かなる復活の予言が!?（違うかなぁ）



（富山県／瑪瑙開耶さん）メロディを知っている人は歌ってみてね。そいえばCDでは歌がついてましたね

（愛知県／くちグセさん）遊びたい人が多ければ何本かプレゼントします。マザ2くれ係まで（こっそり告知）

（青森県／成崎ナリコさん）ま、各方面で作ってるような話を聞くので、本当だと思います。…多分（弱い…）

（長野県／からさん）アレンジって難しそうだよね『マザー』の場合。あの絵だからいろいろ想像できたわけで…

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

どうぶつの森部

タカラから発売中のフィギュア、リカちゃんハウス的遊びができて大好評らしいですよ。

(神奈川県／れもん来夢さん) 今度は南の島にも何人か住んでるといいよね。あと、海水浴できるとバッチリ

(奈良県／霰さん) 全然オッケー!! 「クリアしなきゃ」なんて圧力もないので、ヒマつぶしには最高ですよ

(滋賀県／裕竜也さん) 新作では今までの住人さん、登場するのかな？　体型とか変わってると楽しいかもね

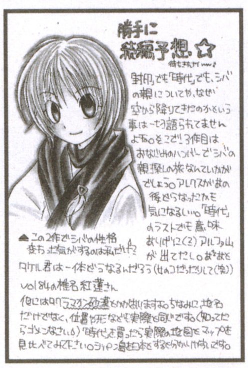
(東京都／るるんぷさん) ずっとボツらしててゴメンね。つねきちファンはけっこう多いんじゃないでしょーか

黄金の太陽部

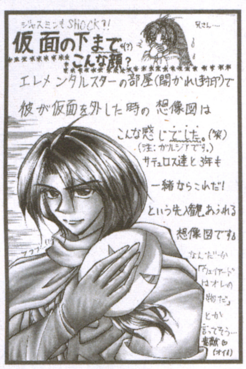
地理の勉強にも役立つ『黄金の太陽』。実在と似てる地名の報告、けっこう来てます(右欄外を見てね)。

(熊本県／瑠羅さん) 召還って、使ったことない名前を見ると必要じゃなくても使いませんか。私は使います

(青森県／邪神杏樹さん) そんな「落ちちまえ」って(笑)。ちょっと4人の人間関係が見えるエピソードではある



(和歌山県／早乙女らいむさん) ミリオン突破したゲームだし、続編は多いにありうるけど…時間かかりそう



(神奈川県／彩葵雷光さん) 最初の印象は悪いヤツだったのにね。逆にラストのアレクスも驚いたよなぁ

New Commer!!

—こちらもけっこうタイトルが固定してきましたね。毎号とはいかないかもしれないけど、準レギュラー的な扱いにしますよ。

F-ZERO部

任天堂の今村さんやセガ(アミューズメントヴィジョン)の名越さんは、今ごろ最後の追い込みに向けての作業中？　いよいよあと2か月！

(大阪府／コルディケプスさん) ポリゴンのキャラがどうなるかも注目ですね

(東京都／CACTUSさん) アーケード版も見た？　こっちも凄そう…！

(千葉県／鷹宮狐さん) コースも凄いけど、背景の作り込みも凄かったでしょ

逆転裁判部

ロコミで話題になって徐々に売れていく。そんな広がり方をしたゲームは『逆転裁判』が久しぶりだったと思います。電車の中で遊ぶときにはGBA-SPとのセットでどうぞ！

(福岡県／水姫アンナさん) 御剣はやっぱり「みっちゃん」なのね。ムチはカンベンしてください(笑)

(愛知県／グリィさん) アクションが苦手って人はピッタリなゲームですね。なので、電車の中でゼヒ

ファンタシースターオンライン部

オフラインでも、家族で楽しんでる人多いみたいですよ。ひょっとしてオンラインな人より強いかも。

(愛知県／碧さん) マシンガン！　マヒと命中がついてると最高ですよね。ラッピーファン、飛ぶ羽がいいっす

(大阪府／紅苺さん) 中植せんせは、いっつもフォースを捜してますよ。ロボにはバックアップが必要みたい

(山形県／マギエルさん) 新作の画面は見た？　感想とか期待も聞かせてね

かややんが最近遊んでいるのは『封印の剣』(挫折ぎみ…)『メトロイドフュージョン』『もじぴったん』『パズルコレクション』『PSO』。…けっこう遊んでますね(汗)。とはいえ、仕事の合間に編集部で遊ぶことが多いのです。

〆切り情報

Vol.88 (4/5発売) →3月18日必着

Vol.89 (4/21発売) →4月3日必着

●『黄金の太陽』の地名の由来、いくつか分かりました。○デカン高原→インドにある高原。○ゴンドワナ大陸→地球の大陸がまだバラバラじゃなかった頃の名前。○アンコール遺跡→カンボジアのアンコールワット。○ギアナ村→南アメリカ大陸のギアナ高地。**(東京都／かわもさん)**

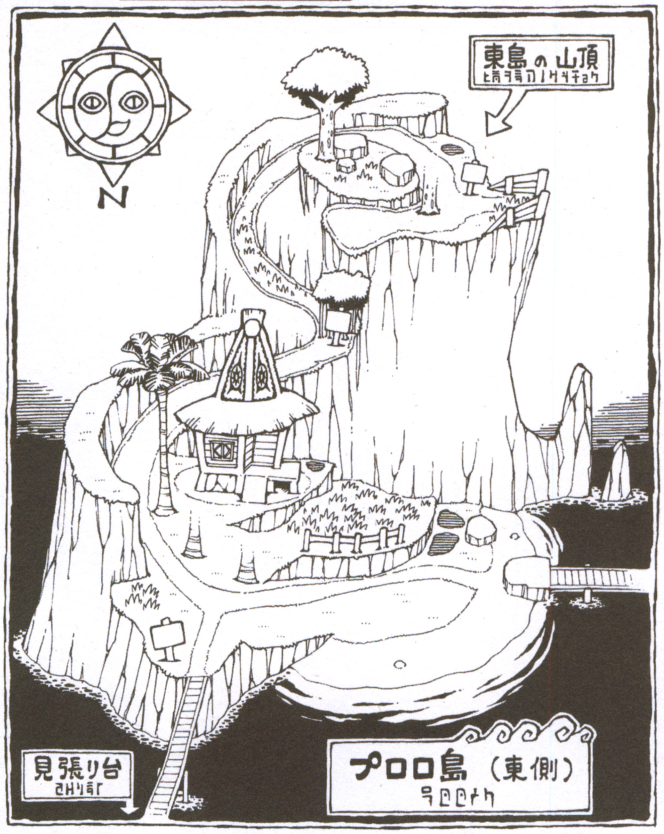
金その他「スクレータは、ヨーロッパで秘境や楽園の研究をしていた学者の名前です」(神奈川県／瀧松青竜)さんの投稿もありました。

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

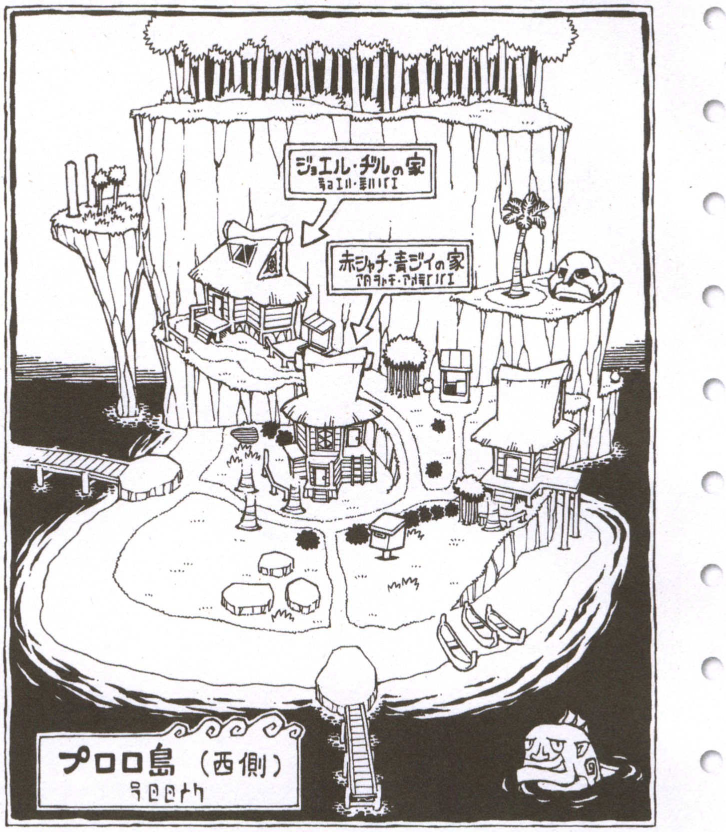
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで (どこの部宛てかも書いてね)

このページにある資料は144～145ページのシナリオ用です。訳あってココに出張しました…

出張!! ゴショッカーファン倶楽部



⬆中央にあるのがマサオの家。雑草だらけの畑があるので、それで何かイベントがあると面白いかも。家の横にある坂道から家の裏を通って山に登れます。途中の木立は赤シャチが切ります



⬆右端の家がリンクのおばあちゃんの家。海岸に船が置いてありますが、乗せない方がいいでしょう。巨顔石のある場所や、山頂の森も行けない事にしておくのが無難です

ジョエルとヂルの物語

プレイヤーはジョエルとヂルの2人です。あと、赤シャチとプチブリンはストーリー上能力値が必要なので、用意しました。あとは自分で工夫しよう。

【アイテム表】

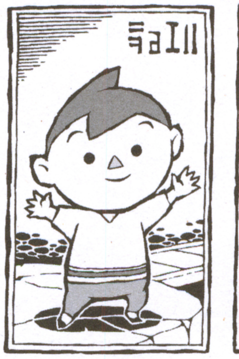
●武器（攻撃力/追加命中率）

軽い木の棒	0/1
木の棒	1/0
木の剣	3/0
赤シャチのモリ	6/−2
子供用のモリ	6/0

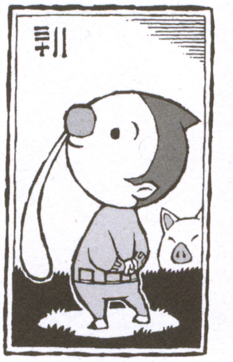
●防具（防御力/回避修正）

布の服	0/0
皮の服	1/0
木の盾	1/0
さびた鉄の盾	5/−6

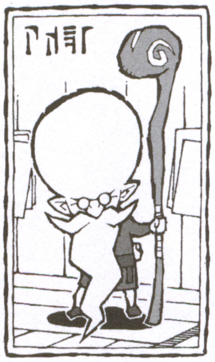
●その他のアイテム
ヒョイの実：ストーリー中盤で山頂の様子が見られる



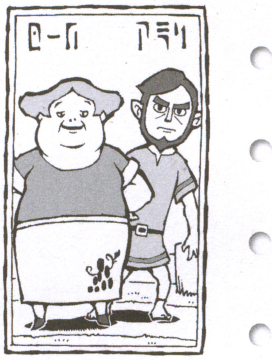
●ジョエル●



●ヂル●



●青ジイ●



●ロース・アブリ●

●赤シャチ●

STR：15	HP：100
INT：6	攻撃：7
CON：10	命中：4～6
DEX：7	防御：5
LUC：6	回避：±0

装備：赤シャチのモリ（6/0）
特別ルール：本来「赤シャチのモリ」の能力値は「6/−2」ですが、赤シャチはこのモリを扱い慣れているので命中修正を受けません。

●小鬼（プチブリン）●

STR：5	HP：10
INT：−	攻撃：7
CON：5	命中：4～6
DEX：7	防御：5
LUC：−	回避：±0

装備：槍（2/0）

●マサオ●

●オバアチャン・チャツボ●

お便りのあて先は
中植せんせの白黒ページは単発企画が続いとりますが、感想、要望などがあったら教えてね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　中植せんせ」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by 大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。先日のAMショーでは『F-ZERO AC』の取材でアンドレにインタビューしてたりしました。

宮本さん、イギリスではポロっと『ピクミン2』『カービィのエアライド』の話をしちゃったそうですよ。

世界のゲームを遊ぼう！＆宮本さん英で大人気！

前回お伝えした『フリーローダー』を実際に入手しましたので、まずはそのレポートをお届けしましょう。GBシリーズは、世界的に同じ作りになっていて、海外旅行の際に買ったゲームを、日本のGBで問題なく遊ぶことができます。これに対して、GCなどの家庭用ゲーム機は、海外版のゲームを遊ぶことができないような仕組みになっています。とはいえ、これまで紹介してきたように、日本で発売予定の無いゲームの中には、評価の高いもの、一風変わったものなどがあるのも事実です。そんなちょっぴり変わったテイストを味わいたい人のためにあるのが『フリーローダー』。と、ここでお約束の注意事項をひとつ。この商品は、任天堂の正式な承認を得た商品ではありません。もし万が一この商品を使用していてGC本体やゲームに障害がでたとしても、保証の範囲外、つまり自己責任ということになります。その点を十分理解した上で以下のレポートをお読みください。この『フリーローダー』は、イギリスのデーテル社が開発したもので、この会社はハードメーカー未公認のゲーム改造ツールで知られています。海外版のGCソフトと同様、DVDサイズのケースに収められたこのソフト、見た目はGCのソフトと同じ8cmのディスクです。僅か4ページの質素な説明書によれば、日本と北米版のゲームソフトを、PAL版のGC本体で遊ぶことが、また日米のゲームをそれぞれ互いのGC本体で遊ぶことができるそうです。ただしゲームの映像方式に対応したテレビが必要、との但し書きもあります。実際の使い方は至って簡単で、ディスクを本体にセットし、電源を入れてしばらくすると、ディスクをゲームと入れ替えるよう画面に表示されます。その通りに、遊びたい海外版ゲームをセットすると、あとは通常ゲームを遊ぶ通りにゲームが起動されます。手持ちのゲームを何本か実際に試してみましたが、確かに機能しているようです。『トニーホーク4』『メトロイドプライム』など、一通り遊んでみたところ、ちゃんと遊べているようでした。ただし、注意が必要なのは、メモリカードです。日本版ゲームのセーブデータと海外版ゲームのセーブデータは共存できないため、別々のメモリカードにセーブする必要があります。私の場合、これまで北米版の本体で使っていたメモリカードを差したところ、「フォーマットしますか」と表示されてしまい、危うくデータを消してしまうところでした。最後に一番重要なのは、この『フリーローダー』を使っても、ゲーム中のメッセージが日本語になるわけでは無く、ゲームはあくまでも英語のままですので、お間違えなく。先に触れたとおり、あくまでも任天堂非公認の怪しげなシロモノですが、こんなものもある、という紹介でした。

←イギリスで開かれた『ゼルダ』のイベント。宮本さんを見にきた人が店内にこれだけ集まったのだ

ヨーロッパといえば、これから3月28日にGBA版『ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣』、5月3日にGC版『風のタクト』が発売されるとあって、大いに盛り上がっているところです。ちなみに日米と違い、『オカリナ』は限定ながら『風のタクト』に同梱されるとか。そんな中、われらが宮本さんも、プロモーションのために大忙しの模様。先日はイギリスに渡り、多くのファンとの交流を楽しんだそうです。2月21日にはイギリスはロンドンの中心部にあるヴァージンメガストアに赴き、サイン会を開きました。先着10人には発売前の『神々のトライフォース&4つの剣』がプレゼントされるとあって多くの人が詰めかけ、最終的には1000人以上のゼルダファンが集まりました。我々日本人でさえ、宮本さんのサインが貰える機会なんてそうありませんから、さぞかしイギリスのファンは喜んだことでしょう。

●

最後にもうひとつ嬉しい話題を。ゲーム開発者の団体、IGDA(国際ゲーム開発者協会)は2003年度の功労賞に、故横井軍平氏を選出しました。最近ゲームを遊び始めた人にはなじみが無いかもしれませんが、横井さんは数々の遊びを任天堂に残した人物です。任天堂がビデオゲームを作る以前の、ウルトラハンド、光線銃などといったおもちゃから、ゲームウォッチ、そして何よりゲームボーイを開発したのが、他ならぬ横井さんでした。今私たちがGBAやSPで遊べるのも、横井さんがいたから、といっても過言ではないでしょう。残念なことに横井さんは1997年に交通事故で亡くなっていますが、その生涯にわたる功績によって、世界中のゲーム開発者から今もなお尊敬の念を集めています。今回の受賞もその紛れもない証拠といえるでしょう。授賞式は3月6日にアメリカで行われ、昨年度の受賞者中裕司氏より、横井氏の遺族に送られることになっています。それではまた次回！

Yutaka's News

私の弟はPCでFPSなどの「大人向け」ゲームを遊び、普段は家庭用ゲームには全く興味を示しません。それがどうしたわけか、『風のタクト』に興味を持ち、本体ごと買って遊び始めました。普段は、家庭用ゲーム機は子供っぽい、グラフィックがショボイ、などといっている弟ですが、『風のタクト』には大いにハマり、苦しみながらも、よくできているとしきりに感心していました。何が心に響くかは人それぞれでしょうが、とにかく触ってみるのが大事なんだな、と思います。食わず嫌いは損、ってことですね。

登場人物

ダッシュくん だんだん幕張に通いなれてきたゲーム大好き小学生。ペットである動物の、前の飼い主が気になってしかたないお年頃。

かあさん つねにブースターがオンになっている暴走母。『F-ZERO』のことを考えながら車を運転していて、スピードを出しすぎた経験アリ。

サオヘン 2号連続でほとんど出演がないナゾの編集長。最初は天任家族への出演をイヤがっていたが、今では出ないと寂しいらしい。

ナゾの動物 ゲームイベントのときにはいつも前の飼い主を捜している。アフロヘアーのまさし(33歳)と再開できる日は来るのでしょうか?

お便りのあて先は はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ!天任家族」係 まで

というわけで、人の多い場所に続けて出かけたためか、かあさん少し疲れ気味？

はやのん先生のホームページ→http://www.hayanon.jp/

訂正とおわび　前号の「すすめ！天任家族」にて、セリフが1か所ヌケていました。113ページ1段め、3番めのコマで、服を脱ぎ始めたかあさんを見て驚いているダッシュくんのフキダシには「わ!?」という言葉が入ります。はやのんさん＆読者の皆さん、2号連続でごめんなさい。

マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
3月6日	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	5800円	001
3月6日	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	002
3月20日	スター・ウォーズ クローン戦争	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	003
3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球	コナミ	6800円	004
3月20日	ヒカルの碁3	コナミ	6800円	005
3月21日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	006
3月27日	P.N.03	カプコン	5800円	007
3月27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	6800円	008
3月28日	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	6800円	009
3月未定	ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	6800円	010
4月10日	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	011
4月11日	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！	トミー	6800円	012
● 4月24日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	6800円	013
● 4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～	ピンチェンジ	8800円	014
● 4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～基本セット専用印籠型歩数計同梱版）	ピンチェンジ	12800円	－
● 4月24日	お遍路さん～発心の道場（阿波国）編～3点セット（専用印籠型歩数計＋ボタンコントローラ同梱版）	ピンチェンジ	18800円	－
4月25日	GIFTPIA	任天堂	● 5800円	015
● 4月下旬	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	● 6800円	016
5月未定	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	017
今春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	018
今春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア	価格未定	019
今春	SPECIAL人生ゲーム	タカラ	6800円	020
今春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	021
今春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	022
今春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	6800円	023
7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	024
今夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	025
今夏	ソニックアドベンチャーDX	セガ	価格未定	026
今夏	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	価格未定	027
今夏	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	028
今夏	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	029
● 今夏	●ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	価格未定	030
今秋	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ピンチェンジ	価格未定	031
12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	032
来冬	キラー7	カプコン	価格未定	033
来冬	1080° シルバーストーム	任天堂	価格未定	034
来冬	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	035
2003年未定	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	036
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）	セガ	価格未定	037
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	038
2003年未定	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	039
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	040
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	041
★発売日未定	フロッガー（仮称）	コナミ	価格未定	042
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	043
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	044
発売日未定	どうぶつの森2（仮称）	任天堂	価格未定	045
発売日未定	ピクミン2（仮称）	任天堂	価格未定	046
発売日未定	マリオカートGC（仮称）	任天堂	価格未定	047

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
3月7日	テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～	ナムコ	4800円	048
3月14日	ドキドキクッキングシリーズ② グルメキッチン～ステキなお弁当～	エム・ティー・オー	4800円	049
3月14日	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	4800円	050
3月20日	激闘伝説ノア～ドリームマネージメント～	ゲームビレッジ	5800円	051
3月20日	ゲットバッカーズ奪還屋 メトロポリス奪還作戦！	コナミ	4800円	052
3月20日	遊戯王デュエルモンスターズ8～破滅の大邪神～	コナミ	4800円	053
3月20日	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～	ディースリー・パブリッシャー	2960円	054
3月20日	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	055
3月20日	シスター・プリンセス Re Pure	マーベラスエンターテインメント	4800円	056
3月20日	シスター・プリンセス Re Pure 初回限定版	マーベラスエンターテインメント	6800円	－
3月21日	メイド イン ワリオ	任天堂	4800円	057
3月28日	真・女神転生	アトラス	4800円	058
3月28日	ダンシングソード～閃光～	エム・ティー・オー	4800円	059
● 3月28日	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	カプコン	4800円	060
● 3月28日	●パズル&探偵コレクション	カルチャーブレーン	4800円	061
3月28日	From TV animation ONE PIECE めざせ！キング オブ ベリー	バンプレスト	4800円	062
3月29日	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	エニックス	5980円	063
★ 4月17日	遊戯王デュエルモンスターズ インターナショナル ワールドワイドエディション	コナミ	4800円	064
★ 4月18日	エンジェル★コレクション めざせ！学園のファッションリーダー	エム・ティー・オー	4800円	065
4月18日	ゾイドサーガII	トミー	4800円	066
4月18日	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	067
4月中旬	ときめき夢シリーズ② ファッションデザイナーになろう！	エム・ティー・オー	4800円	068
4月中旬	メダロット弐CORE カブトバージョン	ナツメ	4800円	069
4月中旬	メダロット弐CORE クワガタバージョン	ナツメ	4800円	－
● 4月24日	魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～	エム・ティー・オー	4800円	070
4月24日	HUNTER×HUNTER　みんな友だち大作戦!!	コナミ	4800円	071
4月24日	ZERO ONE（仮称）	フウキ	5800円	072
4月25日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	073
4月25日	あずまんが大王アドバンス	キングレコード	5800円	074
● 4月25日	キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	4800円	075
4月25日	ファイアーエムブレム 烈火の剣	任天堂	4800円	076
● 4月25日	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	● 5800円	077
4月未定	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	078
4月未定	冒険遊記プラスターワールド～伝説のプラストゲート～スターターセット	タカラ	5800円	079
4月未定	冒険遊記プラスターワールド～プラストオンGP～スターターセット	タカラ	5800円	080
5月8日	キャッスルヴァニア 暁月の円舞曲	コナミ	5800円	081
● 5月23日	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	任天堂	価格未定	082
5月未定	●麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	083
今春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	4800円	084
今春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	085
今春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	086
今春	NARUTO-ナルト-アクション（仮称）	トミー	4800円	087
今春	メタルマックス2改（仮称）	ナウプロダクション	4800円	088
今春	メタルマックスR改（仮称）	ナウプロダクション	4800円	089
6月未定	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	価格未定	090
今夏	ボクらの太陽	コナミ	価格未定	091
今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア	価格未定	092
今夏	シャイニング・ソウルII	セガ	価格未定	093
今夏	ソニック ピンボール パーティ	セガ	価格未定	094
今夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	095
今夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	096
● 今夏	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	097
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	098
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	099
発売日未定	ロックマン ゼロ2	カプコン	4800円	100
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	101
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	102
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	103
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	104
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	105
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	106
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	107
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	108
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	109
発売日未定	マリオゴルフGBA（仮称）	任天堂	価格未定	110
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	111
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	112
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	113

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
● 4月3日	ドラえもんのスタディボーイ～かんじのよみかきマスター～	エポック社	● 3980円	114
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	115
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	116
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	117

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	118
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	119

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 4/4

プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは4月4日(消印有効)**、当選者は4月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例

○よい例→ 01、44

×悪い例→ 1、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 あなたは普段、インターネットを利用していますか? 1つ選んでください。
1.自分のパソコンを接続して、利用している。
2.家族や学校など、自分のもの以外のパソコンで利用している。
3.パソコンは持っていないが、i-modeなど携帯電話を通して利用している。
4.インターネットは利用していない。

12 あなたはインターネットで「ニンドリドットコム」(http://www.nindori.com)を見たことがありますか? 1つ選んでください。
1.見たことがある。
2.インターネットを利用しているが、見たことはない。
3.見てみたいが、インターネットを利用できないので、見ていない。
4.インターネットは使っていないし、見たいとも思わない。

13 「ニンドリドットコム」を見たことのある人に質問です。ニンドリドットコムに対する感想、意見、要望がありましたら、自由に書いてください。

14 あなたが欲しいと思うゲーム関係のグッズがありましたら、自由に書いてください。キャラクターのグッズ(例:リンクのストラップなど)、お役立ちグッズ(例:メモリーカードケース)など、何でもかまいません。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生~6年生)
24	パチンコ必勝ガイド
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
11	ゲームキューブ用モデムアダプタ
12	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
13	ニンテンドウ64
14	プレイステーション2
15	プレイステーション/PS One
16	Xbox
17	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
18	Windowsマシン
19	マッキントッシュ
20	その他
21	業務用
22	何も持っていない
23	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	22	テイルズ オブ ザ ワールド~サモナーズ リネージ~
02	読者プレゼント	23	ニンドリ学園
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	24	ゲームの通信簿
04	F-ZERO GC/AC	25	デス仙人の教えてあ・げ・る
05	毎月新聞TURBO	26	お宝ゲーム古tion
06	みすずリンクのNewsDream	27	ゲームソフトファンクラブ
07	メトロイドプライム	28	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
08	メトロイドフュージョン	29	すすめ! 天任家族
09	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	30	マッスルアンケート&発売スケジュール
10	メイド イン ワリオ	31	小島監督インタビュー
11	ポケモン大好きランキング	32	任天堂の質問箱
12	マッスルクッキング ホワイトデースペシャル	33	どうぶつの森+村じまんフェスタ
13	『もじぴったん』開発者インタビュー	34	ポケモン堂
14	ソウルキャリバーII	35	カプコマニア
15	P.N.03	36	セガ魂
16	ビューティフルジョー	37	それゆけ!! マリオ親衛隊
17	バットマン ダークトゥモロー	38	G.B.A
18	サモンナイト クラフトソード物語	39	ドリテクの殿堂
19	Onimusya Tactics	40	発売直前ソフトフラッシュ!
20	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	41	GC新作ソフトカタログ
21	牧場物語 ミネラルタウンの仲間たち	42	付録「特製シール」

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM(ニンテンドードリーム) 編集部
Vol.86 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスル・イガリン

某ライバル誌を見ると、かわいい女の子がかわいいポケモン料理を作っていた。それにひきかえ、ニンドリは暑苦しい男が力任せの料理を…。P64のマッスルクッキングを見てくれ！

岡ちゃんねる

船にも酔う彼は、ゲームでも酔う。『マリオサンシャイン』など3Dアクションは当然として、最近買った『真・女神転生Ⅲ』の3Dダンジョンですら酔うことが判明した。弱すぎだ。

マッスルの花園

マッスル・イン・サイパン②「テニアン島・オケラ道中記」

社員旅行でサイパンに行ったニンドリ編集部。マッスル&岡ちゃんねるは、サイパンの隣、テニアン島にあるカジノへ挑戦！早起きして船に乗ったのはいいが…。

岡ちゃんねる（以下岡） オエ〜〜!!

マッスル（以下マ） 情けないやつめ。まだ出港してから15分しかたっとらんぞ！

岡 マッスルさんは平気なんスか？

マ これしきの揺れで酔いわせん！ …ちょっと口の中が酸っぱいけど。

岡 それ、一口ゲロでしょ。

マ ワシ、実は乗り物に弱いんだ。

岡 見た目といい、「クロマティ高校」の竹之内くんそのままですね。

マ やっぱり乗り物は自転車に限るわい…と言ってる間に、着いたようだな。

岡 うっわ〜。何にもない島ですね…。

マ カジノと旧日本軍の史跡以外、自然しかない島だからな。よし、カジノへ突撃じゃ！ 有馬記念の負けを回収するぜ!!

岡 ラスベガスでスッた1000ドルの仇、このテニアン島で討つ！

マ そんなに負けとったのか…。

（………3時間経過………）

岡 ああ、せめてあのダブルアップで勝っていれば……。あっという間に100ドル持ってかれましたよ…。

マ ……やっぱり、ギャンブルってのは、胴元が勝つように出来てるんだよ。男は黙ってチンチロリンだな。

岡 それ、非合法。

マ で、さっさと帰ろうということで空港に来たのはいいが…。もしかしてワシらが乗るのは、あのセスナ機か？

岡 6人乗りだそうですよ。手続きで体重聞かれたのは、あまりデブだと人数分乗れなくなるからでしょ。

マ じゃあ、いまロビーにちょうど6人いるけど、あのアメリカンな武蔵丸クラスのおデブが1人いるということは…。

搭乗員 ネクストフライト、………アキノリ・オカモト…。OK。カモーン！

マ ワシだけ置き去りかい!!

（………1時間経過………）

岡 マッスルさん！ 遅いですよ!!

マ しょうがねえだろ！ 次の飛行機はなかなかこないし、その間に今度は小錦クラスのおばちゃんが来ちまうし。おばちゃん、荷物と一緒に後部座席に押し込められてたぞ。なんでアメリカはデブが多いのにデブに冷たいのかね。パイロットもドア開けたまま滑走始めやがって、ギャンブルよりよっぽどスリル満点だったわい！

岡 まあ、貴重な体験ということで。

マ 物は言いようだな。普通は「ヒドイ目に遭った」としか言わんぞ。

岡 あ〜あ。みんなは普通に楽しんでたんでしょうねえ…。

マ お、和尚と本郷くんじゃないか！ 君たちは潜水艦ツアーに行ったんだっけ？

本郷 それが〜、時差1時間をすっかり忘れてて、集合場所に行ったらもう誰もいませんでした〜。120ドルがパーです〜。

マ 「ヒドイ目」以前の問題だな…。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol. 86

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□□□□□〕 その他の場合 ＿＿＿＿

6 〔□□□□□□□□□□□□〕

7 〔□□□□□□〕

8 〔□□□□□□〕　9 〔□□□□□□〕

10 〔□□□□□□□□□〕

11 （1つに○） 1 2 3 4　12 （1つに○） 1 2 3 4

13

14

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.83号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
愛知県／高見里江

②GBアドバンス本体
岩手県／菅崎一成

③ニンドリ特製　ゲームソフト福袋
神奈川県／瀧澤のぞみ
大阪府／阪本博貴

④ニンドリ特製　ゲームグッズ福袋
新潟県／武樋和希
岡山県／塚本真弓

⑤任天堂Tシャツコレクションシリーズ　THE KING OF GAMES
東京都／宮田春彦

⑥好きなゲームキューブソフト1本
滋賀県／松崎直樹

⑦好きなGBアドバンスソフト1本
富山県／吉田泰裕

⑧ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
東京都／村田智史

⑨メモリーカード251
静岡県／清博司

⑩GBアドバンスソフト『ことばのパズル　もじぴったんアドバンス』
愛知県／岩下哲也
奈良県／井筒優志
兵庫県／栗林大輔

⑪ナムコ特製メモ帳&和田どんストラップ
群馬県／北村明児
埼玉県／青木健
兵庫県／高栄政輝

（敬称略）

GBアドバンスソフト
ボクらの太陽 発表記念

これまでにない新しい仕掛けのGBAソフトをひっさげて、あの小島監督が、遂にニンドリ初登場！ 一見マジメそうだけど、実は…。そんな天才クリエイターのトークをたっぷりお楽しみください！

GBアドバンス

タイトル	ボクらの太陽
発売元	コナミ
発売日	夏発売予定
価　格	未定
ジャンル	太陽アクションRPG
プレイ人数	1～4人用
備　考	GBA専用通信ケーブル対応

ボクらの太陽™
太陽アクションRPG

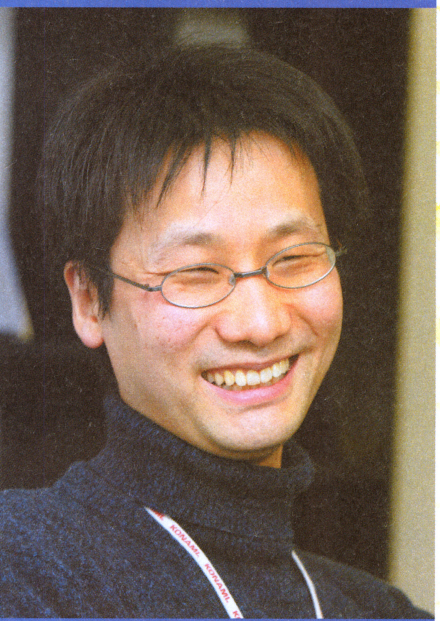
約1億5000万km

※太陽と小島監督の距離

コナミの巨匠
小島監督インタビュー

どうやら、GC版の『メタルギア ソリッド』もつくってるらしい
小島監督

©2003 KONAMI



コナミの巨匠

小島監督インタビュー

コナミ ゲームデザイナー/監督

小島 秀夫さん

こじまひでお●1963年8月24日生まれ。東京生まれの兵庫育ち。血液型はA型。86年にコナミに入社し、翌年『メタルギア』(MSX2)を発表。以来、同シリーズのほか、『ポリスノーツ』(1994年)『アヌビス』(2003年)などを手がける。コナミコンピュータエンタテイメントジャパンの副社長でもある。

INTERVIEW

『ボクタイ』続編のタイトルが早くも決定？

小島 任天堂系雑誌のインタビューを受けるのは初めてなんですよね。

―― そうですよね。

小島 嫌われてる…ってことはないでしょうけど(笑)。

―― 僕らとしても、機会さえあればいつでもおじゃましてお話を聞くつもりだったんですけど…(笑)。小島監督が任天堂ハードで、本格的にソフトを開発するのは…？

小島 ゲームボーイカラー向けに『メタルギア ゴーストバベル』(2000年)をつくりましたけど、そのときはプロデュースと企画という立場で、『ボクらの太陽』のようにオリジナルをやるのは今回が初めてですね。ファミコンで『メタルギア』(1987年)が出てますけど、このソフトに関してはノータッチだったんです。

―― 小島監督のこれまでの作品と言えばクールなイメージがありましたけど、今回は…。

小島 (手にした『ボクらの太陽』を指しながら)これ、めちゃくちゃクールですよ。クールでホット、それに太陽は暖かいし(笑)。

―― でも、タイトルからして、これまでのイメージとは違いますよね。

小島 『ボクらの太陽』、略して『ボクタイ』ね(笑)。まあ、実際に僕がつくりたいものはいっぱいあるんですけど、どうしてもMSX(注)のようなマイナーなハードでやることが多くて、そのような狭い道を通ってくると、ユーザーの人もしっかりついてくるわけですよ。僕は会社からはめちゃくちゃ言われてましたけど、ユーザーさんの暖かい手紙なんかで、生きながらえていた時代もあったわけです。僕は彼らとともに育ってきたところがあって、『メタルギア』シリーズをつくってると、なかなか他のことに手を出すことができなくて、でもいつかは他のタイトルもつくりたいという気持ちがあったんですね。それに、任天堂さんのハードで本当はやりたかったんですよ。もともと、ファミコンかアミューズメントでソフトをつくるためにコナミに入ったのに、なぜかMSXの部署に配属されてしまったわけですから(笑)。

―― でも、どうして『ボクらの太陽』というタイトルに？

小島 僕が生まれたのは60年代ですから。どうですか？(笑)。

―― すごく素直なネーミングだと思いますよ。

小島 みんな「太陽」の存在を忘れてるように思うんですよ。僕らの時代には「太陽の塔」とかあって…。岡本太郎ですよ。だから、「ゲームボーイアドバンスにも顔があってもいいじゃないか」って(笑)。

―― そのフレーズを聞いても、「何のこと？」っていう読者も多いでしょうね(笑)。

70年に大阪で開催された万国博のシンボル、太陽の塔。作者の岡本太郎さんが洋酒のCMで使ったフレーズ「グラスの底に顔があってもいいじゃないか」が、当時の流行語に

小島 石原慎太郎さんの小説に「太陽の季節」とかもあったし、映画でも「太陽がいっぱい」だの、僕らの時代は太陽だらけでしたから。

―― 確かにそうですね。美空ひばりのヒット曲にも「真赤な太陽」なんていうのもありましたし、みんな太陽が好きだったんですね。

小島 でもいつの頃からか、みんな太陽の存在をすっかり忘れてしまって…。太陽がないとみんな死んでしまうのに。

―― でも、GBアドバンスでは『黄金の太陽』というゲームがすでに出ています。

小島 そうなんですね。そこはちょっと先を越されてしまいました(笑)。

―― それで迷うことなく、『ボクらの太陽』というタイトルに？

小島 そうです。自分のソフトについては、僕が責任をもってタイトルを決めるようにしてますんで。その方針は誰が何と言おうとぜったいに変わらないですね。

―― 『ボクらの太陽』って、ありそうでなかったタイトルですし、わかりやすいのがいいですね。

小島 昔は「ぼくら」というマンガ雑誌もありましたしね。

―― ええ、読んでました(笑)。

小島 アタマに『ボクら』をつけたのは、女の子はハナからやらないだろうと思って。

―― でも、女の子もやりそうな感じもしますよ。ターゲットとしてはどんな層を考えてるんですか？

小島 小学校の高学年以上ですね。

―― 大人は？

小島 やっても面白いと思いますね。中身はとても濃いお話なので。オヤジの血を吸ったマフラーとか、あははは(笑)。

―― ……？

小島 あと、『ボクタイ』の続編のこともすでに考えてましてね。いや、この話はやめときましょう。

―― いや、ぜひ聞きたいです(笑)。

小島 『ゾクタイ』。

一同 爆笑

広報 言うのやめといたほうがよかったですね(笑)。

小島 ホントは『何とかの太陽』って言うんですけど、開発コードネームは『ウリタイ』って言ってるんです(笑)。

口臭センサー内蔵のアイデアも

―― 『ボクタイ』は、どんなキッカケでつくることになったんですか？

小島 僕はこれまでずっと「ヘンなゲームをつくりたい」って言ってきたんです。たとえば、ディスクのソフトで、プレイヤーが死んだら、その瞬間にディスクが壊れてしまったりとか、そんなヘンなゲームをつくりたいと思ったんですけど、いかんせん、売れなさそうじゃないですか(笑)。それに『メタルギア』シリーズがあって、その制作がどうしても他のモノより優先されてしまうわけです。でも頭のなかには、お蔵入りにしている、いろんなゲームのストックがいっぱいあって、そのなかに「太陽をつかったゲーム」というアイデアがおぼろげにあったんですね。それ

でGBアドバンスが出たときに、スーパーファミコン以上の表現力があるというし、携帯ゲーム機もいいハードになってきたなあと思うようになって。それに、この太陽光センサーに秘密があって…。

―― 『ボクタイ』には太陽光センサーが内蔵されてるんですね。

小島　太陽を使ったゲームにするには、やっぱりセンサーがあったらいいわけですけど、それがなんぼするのか、まったくわからなかったんです。ところが、ちょっと前にコナミから、いろんなセンサーを使った携帯用の健康器具の企画が出てきまして…。そして、それが商品として出たので、「太陽光線をキャッチする」という漠然としていたコンセプトがはっきりしてきて、それにGBアドバンスをくっつけたら、前からやりたかったことができるのかなというのが、もともとのはじまりなんです。『メタルギアソリッド2』の開発の終わりの時期ですね。

―― 2001年頃の話ですね。

小島　で、もともとは違うタイプのゲームをつくるつもりだったんです。実は、GBカラーの『メタルギア』の続編というわけじゃないんですけど、『メタルギア2』の「かくれる」という要素を使って、まったく違う脱走ゲームをつくりたかったんです。敵につかまったら、どっかから始まるという…。そんなソフトを携帯ゲームでやりたいなあということで企画していたんですけど、なかなかいいものにならなくて。それで、この際、リスクは高いんですが、まったくの新作でチャレンジしてみようということになったんですね。

小島監督の人差し指のところに太陽光センサーが。写真は開発中のカートリッジなんだけど、製品版は普通のソフトより少し大きくなるみたい

―― これまで赤外線を使ったゲームはありましたけど、太陽光センサーというのは初めてですよね。

小島　去年かな、任天堂の宮本さんのところにプレゼンに行ったんです。で、当初は、太陽光センサーだけじゃなくって、口臭をチェックするセンサーなんていうアイデアもあったんですよ。僕はホントにそれをつけたくて。敵がヴァンパイアなんで、息をハーッと吹き付けると死んでしまうという(笑)。

一同　爆笑

小島　「これ、ぜひやりたいなあ」って言ったんですけど、どうしてもスタッフが嫌がってしまって。

―― 餃子を食べた後は、プレイヤーがとても強くなると(笑)。

小島　それで太陽版と臭い版(笑)。あと聖水版とかね。水をかけたらやっつけられるという。

―― それはヤバイでしょう。GBアドバンスが壊れちゃう(笑)。

小島　それで、最初はシステムだけのものを任天堂にプレゼンしたんですけど、「ああ、いいんじゃないですか」ってさらっとした反応で、雰囲気的には「つくれるものならつくってみろ」って感じでしたね(笑)。

―― たぶん実現するのが難しいだろうということで。

小島　センサー部分や納期、それに価格など商品として考えると難しいですから。

―― やっぱり太陽光センサー内蔵ということで、販売価格のことも心配になりますよね。

小島　でも、そのとき、宮本さんからいくつか注文があったんですけど、とても参考になりましたね。あと、そのプレゼンのとき、「『ボクタイ』の歌も考えました」って歌ったんです。(「ピクミン愛の歌」の節で)「♪引っぱりだされて～、熱い～、焦げる～、燃える～」。

一同　爆笑

小島　でも、みんなはシーンとしてたんです。普通、ツッコミますよね(笑)。

―― 『ボクタイ』の、引きずり出されて、太陽で焼かれるバンパイアのことを歌にしたわけですね(笑)。ところでこのソフトは、何人くらいでつくってるんですか？

小島　ものすごく多いですよ。聞いたらビックリしますよ。

―― で、何人なんですか？

小島　15人くらいです。まあ、普通の1.5倍くらいのスタッフですね。

―― 確かに多いですね。これまでの監督の作品って、『メタルギア』にしても大人向きで、とても重めのテーマになってましたよね。『ボクタイ』では、これまでと違って、子供にもターゲットをあてようと。

小島　ターゲットを「小学校高学年から」と言ってますけど、僕には子供がいますんで、そういったユーザーをバカにしたつくりにはなっていません。とはいえ、『メタル1』のように、とてもわかりやすい話になっていますね。でも、ボスにヴァンパイアをゲームのなかにそのままもってくるのって、あまりもダサいじゃないですか。だからヴァンパイアを使いたくなかったんですけど、コナミには『ドラキュラ』というシリーズもあるし、太陽を使ってやっつける敵としては…。

―― 最適なキャラクターですよね。ヴァンパイアが太陽を苦手にしていることは、誰もが知ってることですし。

ファンの多いコナミの『ドラキュラ』シリーズ。N64でも、1999年に『悪魔城ドラキュラ黙示録』が発売されている

主人公のジャンゴとおてんこさま（左上のお方です）。プレイヤーはジャンゴとなり、人類を解放するためにヴァンパイアたちと闘うのだ

小島　で、物語はけっこうキツイ話になってるんです。原作を書いたのは僕なんで(笑)。

―― どのような物語なんですか？

小島　太陽系が寿命を迎えてる時代の物語です。それで宇宙という大きな存在から見たら、「太陽系は早う死んでくれ」という感じになっていて…。で、どうやって太陽系を滅ぼすかというと、種は進化するために、結婚して、子供をつくるということを繰り返して、優れた遺伝子を残してきたわけですね。でも、もし「死なない」ということにするどうなるか。つまり人間をゾンビのようなものにすると、もう生きながらえてるだけなので、進化も止まり、文明も栄えず、星としてもやがて死を迎えることになるだろうと。そのようなことを企んだ悪いヤツがおって、人類をアンデッド、つまり死なない存在にしていくわけです。

―― なるほど。

小島　ところが太陽の精である「おてんこさま」というのがいて、太陽は我々のものだということで、悪いヤツに負けはわかっているのに戦う話なんです。やっぱり宇宙に逆らうわけですから、勝てるはずはないんですけど、それでも戦うんです。最初から負けることがわかった戦というのは、僕のゲームいつものパターンなんですけどね(笑)。

携帯ゲーム機ならではの ライブ感があるソフト

―― 『ボクタイ』のポイントはどんなところにありますか？

小島　携帯ゲームなので、居間でも、自分の部屋に隠れても遊べるわけですね。子供たちの間でGBアドバンスが爆発的に広がったのは、「監視」から逃れられたからだと思うんです。

―― 親の監視から（笑）。

小島　そう。ウチの子供も日曜の朝から児童館にわざわざ行くって言うんで、「ウチの息子はどないしたんや！」って喜んでいたら、そこで勉強なんかしてないですからね。みんなでGBケーブルをもっていって、『ポケモン』の話ばかりしてる（笑）。

―― あははは（笑）。

小島　まあ、そんなカタチで大きく普及してるわけですけど、これまでに出たソフトを見ていくと、据え置き型の移植のようなものが多いわけです。携帯でできることにそれほど依存していなくって、いわゆる携帯テレビみたいなものになってるわけですね。で、「携帯でしかできないことをやりたい」と思ったときに、プレイヤーが外に出て移動することで環境が変わる…、天気が変わる、温度が変わる、土地柄が変わるということがゲーム内容に反映されたら、これまでにないゲームになるんじゃないかと。そこで何が重要になるかというと、ライブ要素なんです。ゲームって、ゲームデザイナーが、ユーザーが喜ぶからということでつくられることが多くて、そういうのって言うてみたら、押しつけなんです。ユーザーはクリエイターがひいたルートをなぞっていくようなところがあって。一方で、いまネットゲームが話題になってるのは、ライブ感があるからなんですね。クリエイターはレールを引きましたけど、誰と遊ぶかによって何が起こるかわからないという面白さがあるわけです。そのようなライブの面白さをこの携帯ゲームにもってきて、自分が持ち歩くことによって、環境も変わり、遊び方も変わってくるようなものにしたいと。そのひとつの解答が「太陽光センサー」で、それに、『ポケモン』にも入っていた時計機能も内蔵させてます。ゲームをはじめる前に、自分の住んでる場所と時間を入力して、外部環境を感知するセンサーと時計によって、このゲームのなかにあるバーチャルな世界が、実際に自分が住んでいる現実世界とリンクしはじめるわけです。その、リンクしたときの驚きは何とも言えないんですね。

―― 自分のまわりの環境が、GBアドバンスに反映されるわけですね。

小島　ゲームをやっているうちに、太陽が傾いてだんだん暗くなっていく…。するとゲームのなかの背景の色も変わってきて、それで西の空を見たら、太陽が沈みかけてると。

プレイする時間帯によって、写真のようにグラフィックも変わるようになっている。夜のブキミな城を目前にして、「また明日の朝に出直そう」と尻込みするプレイヤーもいるでしょうね

―― ああ、ヤバイことになってきたと（笑）。

小島　ヤバイ。あるいはボスを倒すときに、「太陽光が足りないな」と思って空を見上げると、太陽に雲がかかってたりとか。それで、日差しを求めて別の場所に歩いていったり。

―― もう日が暮れちゃうし、明日のほうが天気が良さそうだから、今日はボスと闘うのはやめようとか。

小島　そのあたりにライブ感があるんです。僕らは、繰り返しプレイして調整しながらゲームをつくるわけですが、自然環境って人間がどうしても立ち向かえないものなので、何がおこるかわからないんです。もう受け入れるしかないわけです。明日雨が降るということを変えることはできないわけですね。でも、何時頃に雨になるということは事前に調べることができて、それなりの対策をたてて遊ぶことはできるわけです。

時計機能がついてるので、写真のように、日没までの時間も表示される。あと22分しかないって、ホントにヤバイ感じ

―― 天気予報をチェックして、ゲームを遊ぶようになると。

小島　僕らの子供の頃って、翌日の天気を気にしながら遊びの計画をたてていたようなところがありましたよね。それに雨だから家のなかでテレビゲームしようなんていっても、テレビゲーム自体がなかったわけですから。ベッタン（メンコのこと）なんか、家のなかでできないし（笑）。だから「明日は天気になってほしい」という気持ちが非常に強かったわけですね。

―― テレビゲーム史上、「明日天気になあれ」って祈るようなソフトが出るのは初めてのことですよね。

小島　子供の遊びということで言えば、それは実に当たり前のことなんですよね。夕方になって、太陽が沈みそうになると、家に帰ってこなアカンわけでしょ。もともと太陽が遊び時間の目安になっていたわけです。ところがいまの子供たちは、日常的に太陽や自然環境のことをあまり考えていないと思うんですよ。

―― 日が暮れても塾に通ったりとか、小さな子供でも時計を持ってたりしますからね。

小島　まあ、このゲームでそういったことを押しつけるんではなくって、やってると戦略上、どうしても必要になってくるわけです。だから天気予報を見る目が変わりますよ。

―― 天気がいい日は、学校に行く前に早起きしてプレイする健康的なユーザーも増えそうですね。

小島　朝貯めといて、夜じっくりとかね。それに、自分の家のなかにも太陽スポットみたいな場所があると思うんですよ。

『ボクタイ』のホームページ（www.konamijpn.com/products/boktai）が早くもオープン。おてんこ予想でボクタイ指数をチェックすることもできるぞ

―― 休みの日にやってると、太陽の動きにあわせて部屋を移動する人も出てくるでしょうし（笑）。

小島　太陽の動きにあわせて、姿勢も変わってきますからね。

―― ただ、炎天下でプレイするときは帽子をかぶってやりましょうという注意書きが必要になりますね。

小島　ええ、そのようなことはいろんなところに表示するようにしています。それに「オーバーヒート」という機能がついていて、太陽量のメーターが振り切った状態で長時間プレイしていると、銃がオーバーヒートして使えなくなるんです。そこで休んでもらおうと。

―― それはいいアイデアですね。

小島　やっぱり、子供ってどんなプレイするかわかりませんしね。でも、単に「炎天下のプレイは体に悪いから注意しましょう」と書いたところで、子供にとっちゃあ「何やねん」って感じになるでしょう。だから興ざめしないような、かっこいいやり方を採用しようと。

―― 中には虫眼鏡を使ったりする人もいたりとか。

小島　ダメですよね。そんなことを1つ1つ書かなきゃいけない。

地域や国によって 業界初の太陽量対応に

―― 日中に遊べる土日の稼働率が高くなりそうですね。

小島　そうですね。あと面白いのは、ゲームソフトって言ってみれば、コピー品じゃないですか。タイトルが同じであれば、すべて中身も同じ。ところが、プレイヤーの住んでる環境によって、このゲームは変わってくるところがあるわけです。例えばマンションに住ん

でるのか、一戸建てなのか、部屋は南向きなのか、東京にあるのか、札幌なのか。それに窓が磨りガラスのようになってたりとか、遊ぶ環境によってぜんぜん変わってくるんです。だから、それぞれの環境で工夫して、人とは違った遊び方をせなアカンわけです。

―― やっぱり南のほう…、たとえば沖縄のプレイヤーはサクサク進めるわけですか？

小島 サクサク進めます。それで、例えば家族旅行するときに、息子に対して「今年は北海道と沖縄、どっち行きたい？」なんて聞いたら、「『ボクタイ』やるから、沖縄や！」なんて会話が出てくるかもしれませんし、季節によっても遊び方が変わってくるんです。まあ、数ヶ月で一通り終わらせることができるわけですが、春と夏と冬ではゲーム感がまったく違ってくるわけです。それで、条件の厳しい冬のほうが面白かったりするわけですね。太陽光が少ないほうが、よりオモロイんですわ。

―― ゲームの手応えがでてくるわけですね。

小島 戦略性がより求められるようになるんです。

―― やっぱり梅雨の時期はしんどい感じになるんでしょうか？

小島 雨が降っても遊べないわけじゃないんです。でも、晴れないとできないこともあって。

―― じゃあ、発売時期は…？

小島 夏。太陽の季節に（笑）。

―― やっぱり梅雨明けに（笑）。

小島 でも、梅雨に出してもええんとちゃうかなって。だんだん太陽のありがたさがわかってくる時期ですし（笑）。もうほとんどできてるんですよ。でも、調整が難しいのでもう少し時間が必要なんですね。

―― やっぱりいろんな条件のもとでプレイして、調整する必要があると。

小島 まず、内部で実際に遊んでいろんなチェックをしていて…。それで、最終的には全国各地をまわってテストをしようかなと思ってるんです。でも、そんなことをやってると、いろんなアイデアがまた出てくるんで、それを入れたりしていて、いつまでたっても完成しないと（笑）。

―― あははは（笑）。

小島 それがいつものパターン（笑）。

―― 最初にプレイヤーが住んでいる都道府県を選択するようになってるわけですが、そのために実際にその土地に行ってテストプレイをするわけですね？

小島 それもありますけど、小樽でもテストしようという話が出ると、「ただ、お前が行きたいだけとちゃうんか」って言われる（笑）。

―― 小樽にはおいしいものがいっぱいありますからねえ（笑）。

小島 で、実際には沖縄に行ってやってみたらカンタンすぎるとか。そのようなことを最後に調整しようと。

―― 地域的なバランスを調整するわけですね。

小島 でも、太陽光が多い地域を下げるのはあんまり意味がないと思ってるんです。なるべく、北のほうを上げるような微妙な調整になると思ってます。

―― 考えようによってはインチキもできるわけですね。例えば沖縄のプレイヤーが北海道に住んでることにすれば、難易度も下がるわけで。

小島 そうなんですよ。それはみなさんの良心を信じるしかないですね。あと、『ボクタイ』は海外での発売も考えてますんで、すでにカナダとかロスではテストしてるんです。でもロンドンの営業からは、「こっちではデキへんかも」って（笑）。

―― 霧の都だから（笑）。

小島 海外版は言語対応はもちろんするんですけど、太陽量対応は業界初（笑）。それで住んでる場所によっては、1日の日照時間が短すぎて、どうしてもプレイできない地域があったりしますよね。そのへんは水増しするようにして。

―― 少ない太陽量でも快適にプレイできるようにと。

小島 海外の場合はね。でも日本の場合は、地域によって調整はしますけど、大きくはやりません。というのも移動すること自体が面白いわけだし、南に行った方がプレイしやすくなると感じてもらえれば。

―― 『ボクタイ』を持っていると、旅行に行きたくなったりして。

小島 だから、臨海学校なんかにも持っていってほしいですね。これ、怒られるかな？

―― 地域的な移動だけじゃなく、たとえば高い場所に登ってやるとか…。

小島 東京タワーへは実際にのぼってきたんですけど、できましたね。あと、このソフトは『ポケモン』のように、1回終わっても、またプレイできるんです。

―― それは、季節が変わることで、条件も変わるから？

小島 それもあるんですけど、まだまだあるんです（笑）。たぶん、ポケモンセンターにいかなアカンような仕掛けが…。そうそう息子と行ってきましたよ、「むげんチケット」をもらうために（笑）。ワールドホビーフェアにも行ったんですけど、もらえんかったんです。

―― あの長い行列に、監督も並んだんですか？

小島 並びましたよ～。中に入れたのは11時（笑）。

―― それは大変でしたね（笑）。それで、仕掛けというのは何なのですか？

小島 それはまだ内緒です（笑）。

『ボクタイ』から生まれる新しい人間関係

―― 『ボクタイ』は、晴れないとプレイできないところもあるんですね。

小島 やっぱり仕事がら、太陽を見ない人もいるわけじゃないですか。（イジワルっぽい笑みをうかべながら）…ねえ（笑）。

―― いえ、まあ、そうですね。あははは（笑）。

今回のインタビューはサオヘンとケイ大佐が担当。確かに、ボクらは朝起きるのは遅いし、太陽さんとも親しいおつき合いをしているとは言い難いです。ハイ

小島 そのような人たちなりのスケジュールに、この『ボクタイ』をどう入れ込むかによって、ゲームプレイも変わってくるんです。太陽を見ないような生活をしてる人でも、できないことはないんですね。たとえば昼休みに太陽を貯めておくとか。

―― 太陽光は貯めておくことができるんですね。そのために昼間は外に出しっぱなしにしておくとか？

小島 それはできないです。やっぱりプレイしてないと。あと、もう1つ仕掛けあって…。どこまで言うてええんかな？ 実はセーブデータを2つ持てるようになってるんです。そのココロはというと、兄弟、あるいは親子といった別々のプレイヤーが遊ぶことができるんです。でも、共通で使えるところもあって、それは「太陽バンク」という、どこかで聞いたことのあるような名前ですが（笑）。

―― ああ、ありましたね。監督は兵庫出身やし（笑）。

小島 ええ（笑）。（サンプルソフトを触りながら）このセンサーから入った太陽光は、プレイヤーが持っている太陽銃に自動的にたまるようになってるんですけど、それ以外に「太陽スタンド」という、ガソリンスタンドのようなものが、各ダンジョンに配置されてまして、そこにも貯まるようになってるんです。で、そこに貯まったものは引き出すことができるんで、銃に移すことができるんです。「太陽バンク」というのは、そこにたまったヤツを振り込むこともできるという便利な施設で、ちゃんと利子もつくんです（笑）。

―― すばらしい（笑）。

小島 それで、その「太陽バンク」は、2人のプレイヤーで共有できるようになってるので、たとえばお母さんが太陽光を銀行にどんどん貯めて、それを子供が親に黙って引き出すこともできたりとか（笑）。

―― 放蕩息子のように（笑）。

小島 学校に通ってる子供は、お母さんに電話して、「いま太陽がガンガン照ってるから貯めといてよ」って。親の方も自分のセーブデータがあるので、それはそれでやっておもろいわけですよ。で、やってるうちにスタンドにどんどん貯まるから、子供のために銀行に振り込んであげることもできるんです。そこで…。

―― いい親子関係が生まれてくるわけですね（笑）。

小島　いや、それはわからん。血みどろの関係にもなったりして（笑）。「ウチの息子は勝手におろしやがって！」とか（笑）。あとですね、「太陽バンク」とくれば、やっぱりあるでしょ？　ローン！「暗黒ローン」というのもあるんですよ。

―― おお、なんか怖そう（笑）。

小島　「どうしても太陽光が足りない」という人は、この「暗黒ローン」から借りることもできるんです。その代わり利子は高いですよ。返済期になると大変ですよー。

―― あははは（笑）。

小島　ゲーム雑誌の編集者はみんな暗黒ローンのお世話になることでしょうね（笑）。

一同　爆笑

小島　暗黒ローンでは、どっかの金融機関のCMみたいに、かわいいキャラが出てきますけど、だまされたらあきませんよ。

―― ご利用は計画的に、ということですね（笑）。

小島　借りても、ちゃんと返せばいいわけですから。

太陽光がたっぷりあればいいわけではない

―― どんなシチュエーションで遊ばれるか、想像するだけでも楽しいゲームですね。

小島　プレイしてる人を見るのも面白いですね。たくさんの子供さんを集めてモニター会をやったんですけど…、（手にしたGBアドバンスを床のそばに近づけて）こうやる人もいたんです（笑）。

―― ああ、地面に近い方が太陽光をいっぱい集められそうな感じがしますもんね（笑）。アスファルトなんかだと、照り返しも強そうだし。

小島　そうですね。同じ部屋のなかでも、窓ガラスを屈折して、太陽光が集まる場所もあったりするんですね。

―― それに、スキー場のような場所だと、太陽光がたくさんありそうですね。

小島　そうですね。たぶん、あのへんはすごいですよ。まあ、普通にプレイするときは太陽光は少なくてもよくて、『メタルギア』のように敵に見つからないように進めばいいんですけど、やっぱりボス戦のときは太陽光がいっぱいあったほうがいいんです。

―― ボスをやっつけるには白日の下に引きずり出すようになってるわけですね。

小島　そうです。ダンジョンがいっぱいあって、そこにまず潜入するわけです。で、基本の武器は「ガン・デル・ソル」という太陽銃なんです。カートリッジについているセンサーから入った太陽光と直結してるんですね。それで、謎解きしたり、ストーリーを追っていきながら、奥のほうに悪いヤツがおって…。そこでそいつと闘うわけですけど、こいつが強いので、太陽を使ってもいいですし、他のアイテムで闘うこともできるんです。そんなアクションがあって、悪いヤツを棺桶に封じ込めます。それを外に焼くところ持っていって…。「パイルドライバー」って言うんですけど。「サイン」という映画観ました？　ミステリーサークルの。

これが太陽銃の「ガン・デル・ソル」。いろいろなパーツを入手して、カスタマイズできるようになっている

―― ああ、メル・ギブソン主演の映画ですね。

「サイン」のホームページ。小島監督の映画好きは有名で、「好きな映画は？」と聞いてみたところ、「そんなの答えるのはムリ」との回答でした

小島　『ボクタイ』にもミステリーサークルのような場所があって、そこに棺桶をパコってはめるんです。するとパラボラアンテナのようなものが出てきて、それで太陽の光を吸収して敵を焼くようになってるんですね。その機械を起動させるためには、最低でも1目盛りの太陽がないとダメなんです。それで倒すと、次のダンジョンに行けるようになると。

―― ボスを倒すとき、暗黒ローンを使ってはダメなんですか？

小島　ボスを焼くときだけは太陽光が必要なんです。やっぱり太陽を手にするゲームですからね。

―― 太陽光がたっぷりあれば、短時間で敵を焼くことができるんですね。

小島　そうです。それで、太陽光がいつも強ければいいのかという疑問もありますよね。でも、太陽量によって、敵の姿が見えたり、床が見えたり…、あんまり言いすぎると広報に怒られますけど（笑）。熱いから隠れてる敵がだいぶいて、あえて太陽を隠すとヤツらが出てくるようになるので、そいつをパチンとやっつけたりとか。だから太陽光が強ければいいというもんじゃないんですね。それに、太陽がサンサンと照ってると、ものすごい風が吹いて、地形が見えにくくなったりして進みにくいときもあるんです、そんなときはセンサーをちょっと隠したり、太陽への向きを変えたりするといいんですね。

―― なるほど。

太陽センサーを隠す小島監督。このように、手のひらで太陽量を調整したり、日陰に移動してプレイするようなことも

小島　それに館のなかの明かりも、太陽光があると明るくて、ないと真っ暗になるんですけど、暗いと敵からも見えなかったりするわけじゃないですか。そのへんの駆け引きをしながらプレイするのがいいんですね。

―― 日が陰ってくることで、プレイヤーが気づくこともあるんですね。

小島　そうです。自分で太陽量をセーブして、やりやすい方法を見つけてもらおうと。いちばん単純なキャラクターで「ボク」という…しもべがいて、（甲高い声で）「ボクゥー」って言うんですけど（笑）。ヤツは歩くスピードが太陽量で変わるようになっていて、少ないとゆっくり歩いてるので、プレイヤーが先に行きたいときは、隠れとかなアカンのです。でも、（GBアドバンスの向きを変えるしぐさをしながら）太陽量を調節することによって、歩くスピードを自在に操れるわけですよ。このゲームにはそんなパズルゲーム的な要素もあるんですね。

大好評だったモニター会

―― 先ほどの話に出た、子供を集めてのモニター会。反響はどうだったんですか？

小島　モニター会は何度かやったんですけど、土日にプレイしてもらう機会があって、土曜の天気が晴れのち曇りで、日曜が雨。それで土曜は絶賛だったんですけど、日曜は「ゲームとしては面白いけど、よくわからない」って言われまして。

―― その意味で、幕張メッセのような屋根のあるイベント会場で体験してもらうのは難しいゲームですね。

小島　そうなんですよ。プロモーションがホントに難しいゲームなんですね。『アヌビス』というゲームをPS2で出しましたけど、これなんかは画面写真を見ただけですぐにわかってもらえるわけです。『メタル』なんかも体験版をくばって、実際にやってもらうと、「ああ面白い」ってなるんです。ゲームってそうあるべきだったんです。だから、ゲームショウなんかで、いつの頃からかユーザーが求めるようになったのかもしれませんけど、ただムービーだけを流したりとか、女の子の声優さんが「私…、死にたい」なんて言うだけで、「おおっ！」って驚いてもらえる。もう、「そんなの何やんねん」って感じ（笑）。

一同　爆笑

小島　でも、『ボクタイ』は新しい遊びの提案なので、やっぱり体験してもらわんとホントの良さはわからんわけで、その意味ではゲームとしてはいいのかなと、自分では思うてるんですね。

―― ゲームって、触って初めて魅力がわかるものですからね。でも、実際にプレイしてもらう機会をつくるのは難しい…。

小島　そうなんですよ。実は悩みがあって、最初に練習用のダンジョンを用意してたんですよ。そこではカンタンにボスを捕まえられて、それを棺桶に入れて引きずり出して、「こういうゲームですよ」と教えるようになっていて、その部分は太陽がなくてもプレイできるようにしようという意見もあって。でも、僕らとしてはチュートリアルの部分でも太陽が必要なゲームにしたいんですけど、普通はゲームって、買ってきて封を開けるのは夜のほうが多いですよね（笑）。

―― そりゃあそうですね（笑）。

小島　太陽が出てないから「何もできへんなあ」って、取説ばかり読んでもらってもねえ（笑）。まあ、途中までは進めることはできるんですけど、最初のボスを焼くところは太陽がないとムリなんです。でも、それでもいいのかなあって。例えば野球のグローブを買ってもらっても、すぐにできないことが多いでしょう。そんなことを考えるとそれもいいのかなあって。

―― 翌朝、太陽が昇るのがすごく楽しみになりますしね。

今年のE3はコナミブースに注目！

―― 実際、GBアドバンスでつくってみて、いかがです？

小島　いいですねえ。かなりお気に入りです。それにGBアドバンスSPを初めて見たとき、涙が出そうになりましたもん。

―― 感動して？

小島　（GBアドバンスを指しながら）こっちのほうが『ボクタイ』をプレイしやすいんだもん。

―― 涙が出そうになったのは、そういう意味なんですね（笑）。

GBアドバンスSPで『ボクタイ』をプレイする場合、太陽に背をむけたほうが、太陽光を受けやすいのだ

小島　（あわてて）いやいやいや、素晴らしすぎて。任天堂のエライさんにキスしようと思ったくらい（笑）。それに、スタッフは見た瞬間に全員買うって言ってましたしね。実際に持ってみると、ホールド感があって…。すごいもんをつくってくれましたよね。それで、『ボクタイ』スペシャルバージョンというのを計画していて、まだ決まってないんですけど…。

―― ほう。

小島　（GBアドバンスSPのふたの部分を指しながら）ここに太陽センサーをこっそり入れて、みんなにはナイショにしておくんです。それで、普段は太陽に背を向けてプレイするわけですけど、このスペシャルバージョンを買った人は、なぜかちゃんと太陽に向いてプレイできる。「なんで、あいつら、あんなことできるねん！」って（笑）。

一同　爆笑

小島　それに、センサーが3つくらい入ってるから、能力も3倍アップ（笑）。こんな提案を任天堂さんにしてるんですけど、「ああ、そうですか…」ってあんまり相手にしてくれへん（笑）。

―― あははは（笑）。パッケージにも工夫があったりするんですか？

小島　それはありますよ〜。取説ものすごいものにします。

広報　まだ検討中という段階なんですけど…。

小島　でも、『アヌビス』が出たばかりでしょ。で、このゲームのポスターには特殊な塗料が使われていて、外に貼られると、太陽光があたって、すべて『ボクタイ』のポスターになるんですよ。これ、コナミ本社には黙ってやったことなんですけどね。

―― それはウソだ（笑）。

小島　ホントにやったらクビになるかもしれませんね（笑）。でも、家庭用ゲーム機に比べて、携帯ゲーム機って、店頭用のポスターをつくりづらいらしいんです。だから全部、家庭用ゲーム機のソフトのポスターに埋めこんじまえって。

広報　適当に聞き流してくださいね（笑）。

―― はい（笑）。

小島　日夜どんどんアイデアを出してるんですけど、片っ端からボツになってますからね（笑）。

―― 昔、学研の「科学」の付録なんかで、日光カメラがついてたことがありましたけど、それを使って何かをやってみるとか…。

広報　あ、それ、いいかも（笑）。

小島　実際、特別なシールはつけようと思ってるんです。それをGBアドバンスに貼ってもらって、太陽があたると変化するようになっていて、「あ、いまや！」って感じで遊んでもらおうと。でも、ホントに『ボクタイ』は面白いですよ。僕にとっても「任天堂ハード参入！」というソフトですからね。

―― そこで、聞きたいのがゲームキューブのことを。

小島　……。

広報　え。何の件ですか？

―― 何の件って、わかるでしょう（笑）。

広報　この『ボクタイ』をステップに、何かできるといいですね。

―― すばらしく模範的な広報コメントですね（笑）。

小島　ニンテンドードリームさんって、読者層はどんな感じですか？

―― 13〜15歳がいちばん多くて、家族そろって読んでくださる読者さんもすごく多いんです。

小島　『ボクタイ』にぴったしですね（笑）。

―― で、キューブの話は？

小島　まだ何も言えないですね…。

広報　前向きに検討中ということで。

―― まだ言えないけれど、前向きに進んでいると。

小島　やっぱりまだ言えない…。

―― いつくらいに言えるようになるんですか？

小島　いつでしょうね…。

―― たとえば今年のE3で、バパーンと発表したりとか。

小島　（急に元気になって）ああ、なんか、そんな感じもせんでもないですね（笑）。

―― あははは（笑）。E3のコナミブースはすごいことになってるぞって。

小島　いや、任天堂ブースかも？

―― 実際、任天堂とコラボレーションの話もあったりするんじゃないですか？

小島　……。

―― コラボレーションもセガ、ナムコと続いてきて、やっぱりお次はコナミの小島監督の登場ということになるでしょう？

小島　ねえ（笑）。でも、宮本さんと一緒に仕事をやってみたいですけど、そうなると何も逆らえないですからね。と言いながら、逆らってしまうかも。でもそんな自分を見たくないし。

―― 監督としてはこれからどんなゲームをつくりたいですか？

小島　フォーマットに関係なく、好きなのをつくってみたいですね。それで、変な、それでいてちょっと売れそうなヤツをつくりたいですね。

―― アイデアの引き出しに、いっぱいネタが詰まってるんですね。

小島　ネタがあるというか、ちょっと焦ってきたんですよ。39歳になったんで。もう死にそうですから（笑）。

―― まだまだ若いですよ（笑）。それに、過去のインタビューを読むと「100歳になるまでゲームをつくりたい」と話してますね。

小島　そうなんですよ。身体がもてば…。まあ、サイボーグ化してもいいんですけどね（笑）。

―― カプコンの岡本吉起さんとの対談では、『バイオハザード』をつくりたいという話もしてましたね。

小島　それ言うと、笑われるんですけどね。

―― 今年のE3が楽しみになってきましたね。もちろん『ボクタイ』も楽しみですけど（笑）。

小島　E3でも『ボクタイ』を出しますよ。海外でも同じタイトルにしようってことになっていて…（外国人のマネをしながら）「ボクタ〜イ」（笑）。

小島監督と一問一答

小島秀夫監督 作品年表

1987年
■メタルギア(MSX2)

1988年
■スナッチャー(PC)

1990年
■メタルギア2 ソリッド・スネーク(MSX2)

1994年
■ポリスノーツ(PC)

1995年
■ポリスノーツ(3DO)

1996年
■ポリスノーツ(PS)

1998年
■メタルギア ソリッド (PS)

2001年
■Z.O.E (PS2)
■メタルギア ソリッド2 SONS OF LIBERTY (PS2)

2002年
■メタルギア ソリッド2 SUBSTANCE (PS2)

2003年
■アヌビス ZONE OF THE ENDERS(PS2)

ゲーム制作で大切にしていること

小島　やっぱり操作感ですね。それだけです。動かしていていかにオモロイか。お話なんかは結果論であって、いかに気持ちよく遊べるかを第一に考えています。それに、遊んでいるときは気がつかなくても、将来、大人になってから何かが残るみたいな…。僕の子供の頃で言えば「タイガーマスク」なんて、いま考えるとめちゃくちゃ濃いマンガだったじゃないですか。でも、そんなメディアから教わったことも多いんですね。僕らのころはろくな先生がいなくて、何にも教えてくれなかったし、近所にも先生の代わりになるような人はいなかったし。それで映画やマンガからいろんなことを教わったわけです。いまの時代はゲームもその役割を担っていると思うんで、『ボクタイ』によって、地球が自転していることや、太陽の恩恵や、逆に太陽の悪いところなんかも感じてもらえればと思ってるんです。僕、最近説教が多いって言われてるんですけど、説教しないようなゲームはダメですね(笑)。

『ボクタイ』のシンボル的な存在の「太陽樹」。木漏れ日からも、太陽の存在を感じることができる

小さいときはどんな子供?

小島　東京で生まれて、その後、神奈川の茅ヶ崎にいたことがあったんですよ。当時、とても小さかったからあんまり記憶にないんですけど、兄貴が泣かされて帰ってきたとき、僕はおむついっちょで、棒を持って仕返しに行ったとかで(笑)。空も飛べると思ってたみたいで、ちょっとおかしい子供でしたね。でも、そんな子っていますよね。いつも兄貴の友達とかと遊んでいて、いちばん年下なんだけど、でもついていくような。あと、イヌに食われそうになったこともあるんですよ(笑)。河原に野犬がいっぱいおって、そいつらに石を投げて遊んでたら、いちばんデカイやつが「ぶぉーっ」って走ってきて、上級生たちは逃げたんだけど、僕だけそいつに馬乗りされて、(顔を交互にふりながら避けるしぐさをしながら)こう。まるでウルトラマンエースみたいに(笑)。そこは、なんとか逃げ帰ることができたんですけど、最低ですよね、上級生たちは。でも、そのとき以来、イヌがものすごく怖くなりました。その後、関西に引越したんですけど、海の近い茅ヶ崎から移ったこともあって、ちょっと自閉症気味になりました。それで、ずーっと家にいるようになって、朝から晩までテレビばっかり観てたんです。教育番組からアニメはもちろん、怖いのや、大人が見るような番組まで。そこでスパゲッティの食い方なんてことから、(手首を拳でたたくしぐさをしながら)オムレツの作り方まで、あらゆることを教わったんです。

――　それは小学生時代の話なんですか?

小島　いや、幼稚園に行く前です。自閉症気味だったので、幼稚園も最後の1年だけ行きました。あの頃、ひとり遊びばかりしていて、親も心配して近所の子に「いっしょに遊んでくれ」って頼んだりしてて。でも、幼稚園に行くようになってから、元に戻りました。僕の血液型はA型なんですけど、A型って、子供のときはとても活発なんだけど、思春期を迎える年頃になると、いきなり暗くなるようですね。もう「明日死ぬかもしれへん」とか、「なんで、宇宙にはこんなに星があるの…?」なんて悩んでばかりいるんですよ。それで、中学時代は次第に内面を向くようになって、文学の世界に入り込んだりして…。A型の人って、そういう傾向にありません?

子供のころの夢

小島　宇宙飛行士です。いまでもそうです。それって映画の「猿の惑星」の影響もあるんですけど(笑)。

――　1968年に公開された古いほうの「猿の惑星」ですね。もちろんアポロの月着陸(1969年)の影響もあったわけでしょう?

小島　リアルタイムで観てましたね。ちょっと前にスペースシャトルの事故がありましたけど、かなりショックです。息子に「オマエ、宇宙に行くの、また遅れるなあ」って話して。息子は宇宙映画を撮るのが夢なんです。まあ、その夢って僕が植え付けたんですけど(笑)。「宇宙に出て、映画も撮って、同時に2つも夢がかなうなんていいよなあ」なんて言って。

――　でも、監督自身もやっぱり宇宙に行きたい…。

小島　行きたいですよ。火星には行きたくないんですけど、月面には行きたくて。で、大気圏の外に出て地球が見られたら、もう死んでもいいくらい。地球に帰ってこれなくてもいいです。それで、子供のころ、宇宙飛行士の次になりたかったのが、動物保護官なんです。昔、テレビで「野生の王国」なんてありましたけど、ウチのオヤジが大好きで、「知られざる世界」とか「驚異の世界」といった、野生の動物や秘境ものの番組ばっかり見てたんです。それでターザンみたいなおっさんが番組に出ていて、クルマから飛び降りて、沼のなかのアナコンダとかと素手でつかまえて保護区に連れて行くような仕事をしてたんですけど、なんかムチャなんですけどかっこよかったんですね。

――　そんな番組ありましたねえ。

小島　あと、刑事にもなりたかった。ロス市警の殺人課の。

コナミに入った理由

小島　もともと映画を撮りたかったんですよ。映画監督になるかならないかは別として、とにかく映画を撮ることを仕事にできないかと試行錯誤してまして。それに、本も好きだったので、小説を書いて賞をとれば、それを映画にできるかなあと思って、作品を書いてた時期もありました。でも、いままでもそうですが、映画学校を出たからといっても映画が撮れるわけでもないし、

ホントは画家にもなりたくて…。

―― ええっ？ 画家ですか？

小島 親父が死ぬまでに画家になろうと思った時期もあったんですけど、急に亡くなってしまって。身内に画家がいて、それでメシを食えなかったんですね。それで受験勉強もせずに大学に入って、小説を書いたりしながら4年間遊んでたんです。当然、暇な時間がいっぱいあったのでゲームセンターに行くようになって、当時は『ゼビウス』とかがあって、コナミも『ハイパーオリンピック』とか『プーヤン』なんかを出してたわけです。それで、『プーヤン』というタイトルを正々堂々とつけるような会社があるのかとコナミのことを知って。

『プーヤン』はコミカルなシューティングゲーム。1985年にハドソンからファミコンソフトとしても発売されている

僕に、そのような地盤があって、そこにファミコンが登場してきて（1983年）、自宅で『ゼビウス』ができることが、いまで言う、映画をホームシアターで観るような、この世の幸せ感みたいなものがあったわけですね。それで『スーパーマリオブラザーズ』を知って、『ポートピア殺人事件』なんかもやって、「ゲームの世界もええなあ」って思いはじめて。それから就職活動でゲーム業界を回ってみようと思って、どの会社に行っても若々しい感じなんだけど、どこか夢やぶれてそこにいるって感じの人たちばかりがいて（笑）。自分も映画の世界に入れなかったし、この業界には漫画家くずれとかバンドくずれとか、でもヤル気は満々みたいな、そんな人ばっかしだったんですよ。それで当時、コナミの本社が神戸のポートアイランドにあったんで、「こんないいところで働けるんやったら言うことないなあ」ってことで受けたんです。ポーアイと言えば、僕らの時代はデートコースでしたしね（笑）。

KONAMI

3月19日に創立30周年を迎えるコナミ。そこで、ロゴマークも一新することに

任天堂とは何？

小島 難しい質問ですねえ。う～ん、僕にとって任天堂とは「会社」というイメージではないんですね。僕にとって、任天堂とはゲームのおもしろさそのものというか、オリジンみたいなものですね。それは宮本さんでもあり、マリオでもあり、土管でもあったり…。それに任天堂がなければいまの僕はなかったわけですし…。でも、初めてですね、「任天堂とは何ですか？」という質問は。困りましたね（笑）。

最近食べておいしかったもの

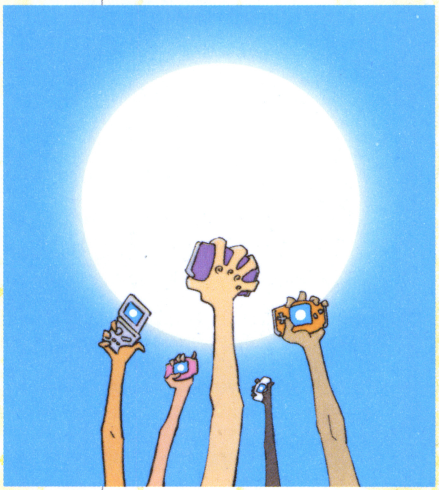
小島 最近おいしかったもの食べてないですね。マイブームで言うと山本海苔の「はさみノリ」。もともと梅干しが好きなんですけど、カンロからかな？「はさみのりシリーズ」というのが出たんですよ。それがうまくて、いろんな人に言ってたら、「アレにはもとがあんのや」って言われて。それで三越に行ったら、山本海苔のコーナーにウニとかカレーとか玄米なんかをノリで挟んでる商品があったんです。これ、やめられないです。もともと味のりも好物で、子供のころ、こっそり缶ごと食ってたくらいですから（笑）。

ゲームクリエイターになりたい人へ

小島 いつも言うてることは、「人を理解するのがゲームクリエイターですよ」ってこと。まず、自分のことを理解して、人とどう違うかということを理解することが突破口になるんで。それにアーティストでありながら、ゲーム業界というのは、いわゆるサービス業ですから、サービスでアーティスティックなものを出しましょうと。人の顔色を見ながら握り方を変える寿司職人と同じですね。おまかせってありますけど、それは頼んだ人の顔色とか体調を見たりとか、季節や気温なんかも考慮しながら寿司を握ってるわけで、そのようにニーズにあわせた微調整をするのもゲームクリエイターの仕事やと思うんですね。

―― その意味で、『ボクタイ』も時代に求められてゲームだと。

小島 やっぱり回転寿司とは違うと思うんですね。そのような感覚ではゲームクリエイターにはなれないですよね。でも家庭用ゲーム機の仕事は、寿司職人と違って直接ユーザーの顔を見ることができませんので、自分のなかでいかに多くの仮想人物をつくるか、その人の経験値が高いほどいいんですよね。だから、家族とか、学校の先生とか、塾の友達とか、「こんな変なヤツがいたなあ」って、その変なヤツをいくつもてるか。で、そのような実体験がなくっても、マンガとかテレビとか映画で出てくる、仮につくられた変なヤツでもいいと思うんです。バーチャルな経験でも、いろんな人物を自分に取り込むことが大事でしょうね。



【インタビュー後記】『メタルギアソリッド』がGCに登場！

小島監督って、見た感じ、ウソをついたり冗談を連発するようなタイプには見えないでしょ？ だから「GBアドバンスSPのスペシャルバージョンを計画していて…」なんてことを真顔で言われると、つい信じてしまいそうになったのだ。監督の口から次々に飛び出す言葉の、どこまでがホントで、どこからがウソなのか。関西人特有のノリの良さとオシの強さにずっと翻弄されっぱなしのインタビューだったんだけど、大きな変化を感じたのはGCについて言及したとき。それまでの話の勢いで、「GCで『ボクタイ』をやりたいなあ」なんて感じで煙に巻くこともできたはずなのに、なぜか小島監督、まるで大切な秘密をかかえた少年のように口数が少なくなってしまったのだ。その態度の豹変ぶりに、「怪しい！」とは感じたものの、まさか、インタビューの数日後にその疑問が明らかになろうとは思ってもみなかった。

欧州を歴訪中の宮本さんが「GC版の『メタルギアソリッド』を開発中」とのコメントを発表したのだ。そのニュースをインターネットで知るや、早速、コナミの広報に問い合わせてみたところ、「宮本さんのおっしゃったとおり制作中ですが、詳細については正式な発表をお待ちください」とのこと。きっと、5月に開催されるE3で大々的に発表されることになるんでしょう（あるいはその前に、宮本さんと小島さんの2人で発表会なんてことも？）。いずれにせよ、左ページ写真の盾やトロフィーに象徴されるように、『メタルギア ソリッド』は各賞を総なめにしたビッグタイトル。それがキューブにやってくるんですよ！ 今度、小島監督に会ったらキスしたい気分。いやホント（笑）。（サオヘン）

GC版『メタルギア ソリッド』は、任天堂とコナミの小島監督チームとのコラボレーションで生まれる予定。正式発表が楽しみだな～（写真はPS2版『メタルギアソリッド2』）

ハミダシ質問箱

『ゼルダ』のオープニングでリンクが寝てるのはなぜ？（福井県・五島誠一郎さん）

確かにそうですよね、『風のタクト』も『時のオカリナ』も、みんなそうですよね。まあ、お約束ということで…（笑）。（広報）

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第86回

NINTENDO

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

★★★

「GBアドバンスSPって、いつになったら普通に買えるようになるんでしょう?」。このような疑問をいだいてるのは、読者さんだけでなく、サオヘンの身近な人も同じみたいなんだけど、答えようがないのがツライところ。でも、SPに続く期待のGBプレーヤーももうすぐ発売だし、今回の質問箱はハード関係の質問を中心に構成。それでは、企画部Hさん、どーぞよろしく!

こんごうのナビゲーター

サオヘン 左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『メトロイド』、GCもGBAもカメプレイしているけど、すんごく楽しい。あと、『もじぴったん』も日本人しか遊べない、奥の深さにハマリ中。

任天堂キャラクターずかん 37

CHARACTER DATA FILE — No.37

サムライゴロー

英名／SAMURAI GOROH

賞金稼ぎのサムライ・ゴローがデビューしたのは、1990年にスーパーファミコンで発売された『F-ZERO』。もちろん『F-ZERO GC/AC』でもレースに参戦する予定で、キャプテン・ファルコンとのライバルな関係がどうなるか気になるところ。年齢は、厄年を無事に乗り切った44歳。名前の由来は不明だが、つぶやきシローとはまったく関係ないようだ。

こんごうのワンショット

『風のタクト』のステンドグラスのイラストを描いた姫川明さんに、仕事用のGCにサインをいただきました。いいでしょ〜。

Question 1　世界最大のゲーム見本市

GBアドバンスSPに続くビックリニュースは？

大阪府・Tommyさん

A　タイミングとしては5月のE3ですね。

今年のE3では、GBアドバンスSPの体験会（2月5日に関係者を集めて開催）で宮本がお話ししたように、「連動と融合」をテーマに、数多くのソフトを出展したいと考えています。キューブとGBアドバンスの連動ということもひとつのカタチでしょうし、「カードeリーダー」を含めた、任天堂にしかできない遊びをお見せしたいと思っています。宮本は「一言で面白さが伝わるようなゲームをつくりたい」という話もしてまして、ゲームに興味のない人でも、一言聞いただけで「それって面白そう」と感じてもらえるようなゲームもテーマのひとつにしているようです。最終的にE3でどんなものをお見せするか、これから検討していくことになりますが、任天堂が提案する新しいゲームスタイルに、ぜひ注目してくださいね。（広報）

☞最近ニンドリを読みはじめた読者さんにとって、「E3って何？」という人もいると思うので、ここでおさらい。E3とは、「Electronic Entertainment Expo」（Eの頭文字が3つあるので、イースリー）の略で、日本語に直訳すると、「電子娯楽博覧会」。このイベント、基本的には一般のユーザーに公開されておらず、開発者や流通、マスコミなどゲーム業界で働く人たちに向けた見本市として、年に1度、アメリカで開催されているのだ。世界が注目するイベントなだけに、任天堂も出展にすごく力を入れているというわけなんですね。

去年のE3で、任天堂が打ち出したテーマは「ゲームジャイアンツ」。今年はどんなテーマになるんでしょうか？

Question 2　ゲームボーイアドバンスSP

GBアドバンスSPがなかなか買えません！

奈良県・ゲットさん

A　大変ご迷惑をおかけして申し訳ございません!

GBアドバンスSPをお待ちになってるお客さんや流通関係の方々には本当に申し訳ないと思っています。GBアドバンスSPは従来型のGBAと比べて高価ですし、2～3月は1年を通じてもっともモノが売れない時期でもあり、まさかこれほどの反響があるとは思ってもみなかったんです。任天堂としては読みが甘かったと反省しています。それでCMの放映を中止したり、中国で生産しているGBアドバンスSPの日本への輸送を、船便から空輸に切り替えるなど、毎週のように出荷できるように態勢を整え、なんとか頑張って店頭に並ぶよう努力をしているところです。とはいえ、製造数に限界があるのは事実でして…。本当に申し訳ありません! (広報)

以前、GBアドバンスSPの出荷予定数は、3月末までに200万台と発表していたけど、この数字に変更はないみたい。3月にはアメリカやヨーロッパでも発売がスタートするので、この200万台のうち、どのくらいの比率で日本に出荷されるかは不明。だから、普通にお店でGBアドバンスSPが買えるようになるのは、当分先のことになりそうなのだ。いまのところGBアドバンスSPが店頭に並ぶのは、週末が多いようなので、絶対にほしいという人は、早起きして行ってみるのがいいかも?

サオヘンは、編集部で徹夜して早朝に量販店に行ってシルバーをゲットしました。でも、普段は10時開店のお店が、この日は8時半からオープンしていてビックリ

Question 3　ゲームボーイアドバンスSP

GBアドバンスSPの新色は出ないの？

奈良県・坂本裕嗣さん

A　新色を検討する状況ではありませんね。

すでに発売ずみの3色のGBアドバンスSPをいかに効率よく生産して、店頭に並べるか、そのことに全力をあげていますので、いまは新色のことを考える状況ではありません。今後のカラーの展開については、お客様の要望に応じて検討していくことになると思います。あと、今回のGBアドバンスSPの発売に関して、「任天堂はわざと数を少な目に出しているんじゃないか」という声も一部にあるようですが、どのお店に行っても売り切れという事態は、任天堂としてすごくマイナスなことなんです。本来は、ほしいと思っていただいてる数に対し、同じ数の商品を出すことが理想なわけです。もともと生活必需品ではない娯楽商品ですし、今回GBアドバンスSPを買えなかったお客さんが他のレジャーにお金を使われることもありますから。でも、必要以上につくりすぎても会社としてはマイナスになりますし、需要と供給のバランスを読むのはとても難しいことなんですね。(広報)

店頭をチェックすると、3色発売されたSPで一番人気なのはプラチナシルバー、2番目がオニキスブラック、そしてアズライトブルーが3番目。とは言っても、「何色でもいいからとにかくほしい」という人が多いから、最後は全てが売り切れに。3月21日発売のGBプレーヤーもこんな感じになるのかなあ?

Question 4　ゲームボーイアドバンスSP

GBA-SPにイヤホンジャックをつけなかったのはどうして？

大阪府・西垣徹也さん

A　コンパクトにするためです。

これまでに発売されたゲームボーイはすべて、手前にイヤホンジャックがついていたわけですが、GBアドバンスSPは手前にカートリッジがささりますので、別の位置にジャックをつけることも検討しました。ところが、サイド部分だと操作のときに邪魔になりますし、バックの部分もGBAケーブルなどをつなぐための拡張コネクタなどが必要なわけです。だからと言って、イヤホンジャックのために、本体のサイズを大きくすることはできないということで、別売りでヘッドホン変換プラグ(500円)を発売することにしたんですね。いつもヘッドホンをつけてプレイする人にとっては、残念かもしれませんが、それでもコンパクトにしたほうがいいと判断しました。また、これまでのGBの遊ばれ方として、実際にイヤホンを使用している割合が、それほど多くないということも、別売りにした理由のひとつでもありますね(広報)

オトナも含め、電車のなかでもゲームボーイで遊ぶ人が急増中。でも、その人たちを観察すると、ほとんどの人がヘッドホンをしないでプレイしているのだ。でも、どうしてみんなヘッドホンをつけてプレイしないんだろう。サウンドもゲームの一部だと思うんだけどなあ。

変換コネクターがちょっと大きめなのは、ヨーロッパの電波法でいちばん基準が厳しい国にあわせてつくられてるからだそうです

Question 5　GCとGBAをつなごう！

ジョイキャリーについて教えてください！

神奈川県・ナオミさん

A　『メイドインワリオ』が遊べますよね。

ジョイキャリーというのは、喜び(ジョイ)を運ぶ(キャリー)ということで名付けられた新しいシステムのことで、アメリカではN-PORT(エヌポート)と呼ばれています。GBアドバンスには大きなメモリ(データをためておく場所)がありますので、GBAケーブルを介してキューブにつなぐと、ソフトによってはミニゲームをGBアドバンスに転送することができるわけですね。すでに『どうぶつの森+』や『パズルコレクション』などでジョイキャリーを使った遊びができるようになっていますが、「やったことがない」という人は、お店にGBAを持っていって体験してほしいと思います。いま店頭に置いてある「月刊任天堂」では、『パズルコレクション』と『メイドインワリオ』のソフトの一部が遊べるようになっていますので、カートリッジがなくても遊べる不思議で新しい感覚をぜひ味わっていただきたいですね。(広報)

GBAのメモリは電気が流れているときだけ、データを残せるようになっている。なので、スイッチを切ると、ゲームデータもいっしょに消えちゃうようになっているのだ(一部のソフトにはスリープ機能あり)。でも、月刊任天堂のジョイキャリーは何度やってもタダなので、ぜひ試してみてね。

ハミダシ質問箱

『F-ZERO GC』はいつ出ますか?(千葉県・緑山田さん)

5月を予定してますけど、まだ正式な発売日は決まってません。『メトロイド』に続いて、公式のホームページ(f-zero.jp)がオープンしましたので、ぜひご覧下さいね。

ハミダシ質問箱
任天堂でバイトはできますか？（京都府・のんさん）
いまマリオクラブが任天堂ホームページでアルバイトの募集をしてます。「京都在住で高卒以上」が条件になっています。

Question 6 進化するゲームキューブ

GBプレーヤーのCMはどうなるの？

大阪府・ニセ本郷GCさん

A 新しいゲームスタイルをアピールします。

2つのパターンを考えていまして、ひとつは家族、もう一方は大人が登場するCMになってます。たくさんのソフトが遊べることをPRするとともに、外ではGBアドバンスで遊び、家に帰り同じソフトをGBプレーヤーにつなげて、TVに映して遊ぶことができるといった、新しいゲームスタイルをCMでは訴えていきたいと考えています。それで、CMが完成しないとどうなるかわかりませんが、大人編で使われてる部屋がすごくおしゃれなんですよ。「こんなとこ、誰が住んでんの!?」って言いたくなるくらい（笑）。まあ、CMというのは夢がないといけませんから、あのくらいオシャレで豪華でもいいのかもしれませんね。放送は3月6日からはじまる予定です。（広報）

☞GBプレーヤーの登場は、ゲームスタイルを変えるだけでなく、ゲームキューブを大きく進化させることになる。これまでキューブで遊べるソフトは、最新技術を生かしたハイクオリティのゲームばかりだったのに、これからは『テトリス』のような14年前に発売されたGBソフトから、『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』のように、スーパーファミコンを超えるクオリティをもつソフトまで、多種多様なゲームがテレビで気楽に楽しめるようになるのだ（その数なんと1500本以上！）。さらに、フラッシュメモリ（データの書換ができる）カートリッジが発売され、キューブの光ディスクにGBの名作を詰めこむようなことになれば、好きなときに、好きなソフトをダウンロードして遊ぶことも可能になる。それに、3Dのゲームが苦手な人にとっても、ベストなゲーム機ってわけで、GBプレーヤーは3月21日発売！ 価格は5000円だよ。

シルバーのGBプレーヤーをバイオレットのGCにつないでみたんだけど、あんましオシャレじゃない感じ。やっぱり同じ色にしたほうがいいかも？

Question 7 ゲームキューブの箱に異変？

ゲームキューブの箱のハンドルはどうしてなくなったの？

北海道・ミスターさん

A 役割が終わったということでしょうね。

誰でもそうだと思うんですけど、新製品を買うと、人に見せびらかせたくなるような心理が働くと思うんです。それで、ハンドルはゲームキューブのデザインコンセプトのひとつでしたし、買ってから箱のままぶら下げて持ち帰っていただくようなことも考えていたわけですね。それにハンドルがついてると、友だちのところに持っていくのにも便利ですし。でも、キューブが発売されて1年半ほどすぎ、みなさんにも認知されたと思いますし、コストダウンにもつながるということで、パッケージを変えたというわけですね。（広報）

☞この話を聞いてお店をチェックしてみると、量販店のように、ゲームがたくさん売れるようなお店では、すでに新パッケージのキューブに入れ替わっていたのだ。でも、郊外にある小さなお店には、ハンドルつきのパッケージが残ってるようなので、まだキューブを買ってない人は、ハンドルつきの箱を手に入れる最後のチャンスになるかもよ。

ご覧のように、パッケージからハンドルがなくなっちゃってます。でも、色によってはハンドル付きのものが残ってたりすることも

Question 8 ゲームボーイアドバンス

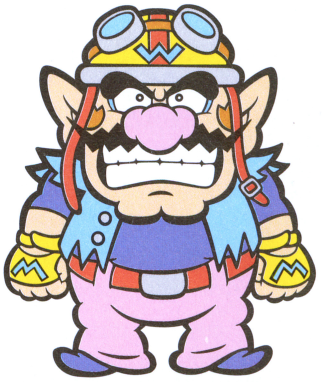
『メイド イン ワリオ』って何？

愛知県・藤浦央詞さん

A 何って、最多最短最速ゲームですよ（笑）。

ジャンルは瞬間アクション…と呼んでますね。『メイド イン ワリオ』の個人的な感想を言うと、とにかく笑いがおこるゲームですね。もちろん「プッ」と吹き出してしまうことや、「ばっかだなあ」って感じで苦笑いをするようなこともあるんです。ゲームをやっていて、このような感覚を味わったのは初めてですね。それに人にやらせたくなるところもあって、このソフトを触ってると、誰もが…（おもいっきり笑顔をつくりながら）こんな顔になるんですよ（笑）。なので、できれば1人で遊ぶだけでなく、GBプレーヤーを使ってみんなで、ワイワイやりながら遊んでほしいと思います。発売日も同じ3月21日ですし（笑）。このソフトは流通さんからもすごく期待されていて、任天堂としてもプロモーションに力を入れています。ですから、いつも以上にCMを見る機会が多くなるかもしれないですね。（広報）

☞その昔、バラエティ番組に「ゲバゲバ90分」というのがあったけど、『メイド イン ワリオ』のテンポの良さとノリはまさにそんな感じ（…と言っても、わっかるかな〜、わかんねぇだろうな〜）。で、このソフトで注意したいのが、電車のなかなど、公衆の場所でのプレイ。おバカなプチゲームが突然現れると、笑いをこらえきれなくなって、人から「変なヤツ」と思われかねないのだ。気をつけましょう。



『メイド イン ワリオ』がもうすぐ出るし、夏にはキューブ版の『ワリオワールドGC』も出る予定。もしかして今年はワリオイヤーなのか？

Question 9 お客様ご相談窓口を利用しよう！

GBアドバンスのACアダプタは修理してくれないの？

愛知県・やっとカメさん

A もちろん修理はできます。

ACアダプタというのは、製品の性質上、とくに安全性が求められていて、国から認可された工場でしか生産も修理もできないんです。もともと任天堂の商品というのは自社工場で組み立てるようなことがあっても、製造するようなことはしていないわけですが、このACアダプタも、協力工場にお願いして生産しているわけなんですね。それで、修理の依頼があると、遠方の工場へその製品を送るため、輸送代がかか

り、それに加えて修理代もかかりますので、費用が新品(1500円)を買うより高くなってしまうわけです。保証期間が切れた商品の場合、費用はお客様にご負担いただきますので、修理はできないこともありませんが、新品を買っていただいたほうが、安くて、早いんですね。ですから結果的に、問い合わせがあると、修理するよりお店で購入されることをオススメしています。ですから、乱暴に扱わず、大事に使っていただきたいです。(広報)

☞ 修理に関する質問もけっこう多いのだ。もともと任天堂は、ファミコンのディスクドライブ(1986年発売)のような古い商品であっても、基本的に修理を受け付けてくれる会社。でも、もし必要な部品が残っていなければ、修理できないこともあるみたい。いずれにしても、「おかしいな」と思ったら、遠慮せずに取扱説明書の最後のほうに載っている、任天堂の「お客様ご相談窓口」に問い合わせてみよう。

Question 10　ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

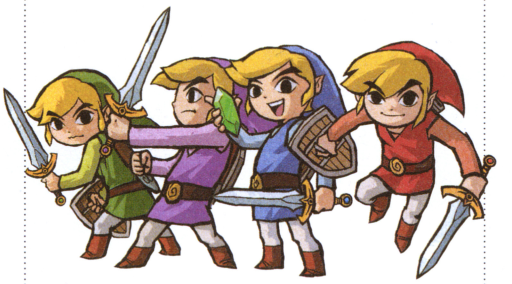
『4つの剣』は1人だけではプレイできないの？

千葉県・さとしさん

A　1人だけではプレイできません。

『4つの剣』は、2人から4人そろわないとプレイできないようになっていますし、プレイする人がそれぞれソフトを持っている必要もあります。たとえば、『星のカービィ 夢の泉デラックス』の「刹那の見切り」のようなミニゲームだと、1カートリッジプレイと言って、1本のソフトがあれば、2〜4人の対戦ができるわけですが、今度の『4つの剣』はとてもデータが大きいので、それぞれソフトが必要になるんですね。でも、それだけ中身が濃いということで、1回遊んでいただくと、このソフトの面白さをわかっていただけると思っています。3月1日からはじまったCMでも、「♪きょうりょく、ぬけがけ、なんでもアリだ〜」って唄ってますけど、何でもアリの楽しさをぜひ味わってほしいですね。(広報)

☞ 『4つの剣』をいっしょに遊んでもらえるような友達がいない人でも、『神々のトライフォース』はぜひ遊んでほしいソフト。『風のタクト』の開発者たちが、口を揃えて「とても影響を受けた」と語っていた名作中の名作ソフトなのだ。それに、この『神々』をプレイしている間に、『4つの剣』をいっしょに遊んでくれるような友達も現れるかもしれないしね。



『4つの剣』の4人のリンク。あるときは協力し、あるときは妨害しあう人間関係がとても楽しめるのだ

Question 11　ヨーロッパでも人気者

いま宮本さんは何をしてるんですか？

北海道・米木稔さん

A　海外でプロモーション活動をしています。

いよいよヨーロッパでも『風のタクト』が発売されますので、2月中旬からヨーロッパ各地を回って、そのあとアメリカに渡って、ゲーム開発者会議に出席し、3月上旬に帰国する予定になっています。それで、ロンドン滞在中にヴァージンメガストアで、宮本のサイン会を開いたようなんですけど、すごい盛り上がりだったようですね。事前にサイン会の告知をしたのですが、平日だったこともあり、どれだけの人に集まってもらえるのか、すごく心配してたようなんです。ところが、そのサイン会に集まったのは1000人以上！ それも前日から徹夜で並んだファンの方もいたらしくて、それもイギリスだけでなく、ヨーロッパ各地からきてくださったようなんですね。で、宮本もそこに集まった1000人以上の人、1人ひとりにサインをしたようなんですが、会場になったヴァージンメガストアの話では、芸能人や歌手のサイン会でもこんなにたくさん集まったことはなかったそうで、宮本の人気ぶりに驚いていたみたいですね。(広報)

☞ いいなあ〜、宮本さんのサイン会。日本でもやらないかなあ。スペースワールドでは、宮本さんのサインをもらって、感激のあまり涙する女性ファンもいたし、マリオやゼルダの生みの親の宮本さんに会えるだけで、シアワセになれる日本人はめちゃくちゃ多いと思うのだ。『ピクミン2』の発売にあわせて実現してほしいなあ。

ロンドンではマリオのイラストを描いたり、こんなガッツポーズをするサービスぶり。1000人以上のファンが集まって、宮本さん自身も感激したことでしょうね

ハミダシ質問箱

Hさんがいちばん好きな任天堂キャラは何ですか？（愛知県・逆Lの男さん）

任天堂キャラクターはたくさんいますからね〜。あえて1人だけあげろと言われれば、やっぱりリンクでしょうか。（広報）

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱

『風タク』にハマリ中のコスモスさん（千葉県）の作品。宮本さんの似顔絵ばかり送ってくるんだけど、それくらい大好きなんだそうです

ホッホーイ！ホッホーイ！ ゲームでしか味わえない生活がある！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

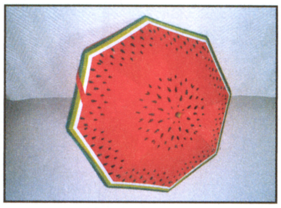
広めよう『森+』の輪 Vol.15

作品募集中！ さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

雪が溶けて緑色になった村。なんだか気持ちがいいですね。これからますます春らしくなってくるんだろうなあ〜。
さて、今回から新たな募集をしています。それはもちろん、次回作の『森2』のこと！ まだまだ広がる森ライフ、みんなで築いていけたらいいですよね。お便りお待ちしてます！

スイカのかさ



Bダッシュ村のモビ(東京都)さんから送られてきた写真です。ほ、ほしい！『森』にあるのはみかんの傘だけど、スイカの傘もマイデザインで作れますね。

ボリュームたっぷり、♥テトコト♥村じまん

岡山県／神威マユ民さん

気合の入ったビデオでの応募です。村の住民4人＋オマケの5部構成。『マリオペイント』を使って楽しい編集してありました！ BGMを変更するという荒業まで…(音声端子だけロクヨンをつないでるのね)。実際にビデオをお見せできないのが残念。
部屋やデザインもいい感じ。日記帳はビッシリ書かれていますよ〜。

↑村メロ。『ゼルダ』でしょ。『夢をみる島』でしょ！とたけけファンも要チェック！

↑なんと、花で「FOX」の文字を描いています！ところが、ソコに引っ越してきたどうぶつが…

↑住民、怒り爆発。しかもBGMは『スターフォックス64』のメテオや対戦ステージだし！

よしお（♂）さんのへや

↑カントリーを中心にまとめたお部屋。「ペルーのうた」がかかり、不思議な感じがします

ムーイ（♂）さんのへや

↑2階はおもちゃ部屋。うさぎの風船がふわふわ揺れて、ウキウキしてくるお部屋ですね〜

カムカム（♀）さんのへや

↑地下はパーティルーム！地下ホールとはいい発想ですねえ。白いピアノが素敵なの〜

マユみん（♀）さんのへや

↑よく見れば『風のタクト』のアソコを思わせる部屋ではないですか〜。日記は岡山弁?!

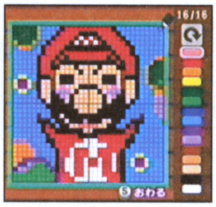
マイデザイン

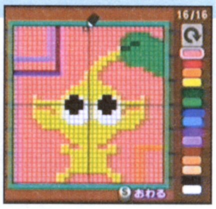
↑「リーダー・フォックス」のデザイン。

↓練り歯磨きみたいな背景とミントなセレビィでサワヤカ！

↑「ルイージばんざい」。その お気持ちを忘れずに(?)

↓「イッツミ〜マ〜リオ♪」声が聞こえてきそうです





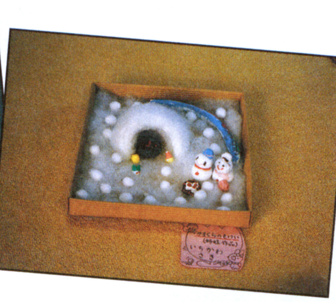
↑デフォルメタッチの黄ピクミン。おめめクリクリ〜

面白そうな事をしているじゃねぇか、てやんで。何、次回予告までついていやがる！…次回があんのか？

 ©Nintendo 2001

親子で手作り、『森＋』

愛知県／ヤッスンさん



親子でハマっているというお母さんから。お子さんの誕生日に、好きなキャラのマスコットを作ってあげたそうです。本物の「母からのプレゼント」ですね！　かまくらのもけいは、5才の娘さんが幼稚園の自由研究として、お姉さんに手伝ってもらいながら作ったのだとか。こういうのいいですね〜。

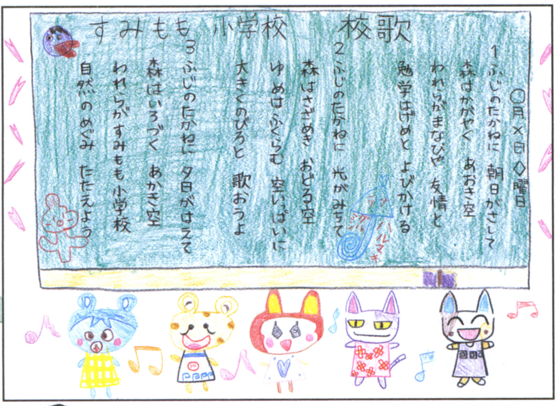
ハッケミィのアドバイス

「あれ、ボツかな？」と思ったあなた。写真が不鮮明だったり、書き込みが汚かったり…という心当たりはありませんか？掲載される時の事を考えて再挑戦してみてください。そんなことないのにな、というあなた。ボツではないかもしれません。ボツかもしれませんが。ではごきげんよう。

すみもも小学校の校歌

東京都／秋山日香瑠さん、夏香さん

とたけけの『けけせんせい』で歌える校歌。「私と妹と母と3人で作りました。」なかなかよくできてますよ〜。そういえばかなり前（2001年8月号親衛隊、同年10月号ニンドリ学園参照！）に『けけライダー』の歌詞投稿がありましたね。とたけけのギターにあわせて歌えたら素敵だなあ〜。



←ちゃんと1番から3番の歌詞がそろってますね。3番の最後の2行は、入れ替えた方がメロディ的にいいかも？「われらがすみもも小学校」のあたりが。…実はワタシも歌詞をつけたことがあるのですよん。校歌じゃないけれども

『森2』おうえんだん！(仮)

前回ちょっと触れた『森2』の話。「こうだったらいいのにな」って思ってること、たくさんあるんじゃないですか？そこで、このコーナーで募集します！希望だけではなく、開発のみなさんへのあったかいお便りもOK。みんなの気持ちをお届けしますよ。さあ、みんなで『森2』を応援しましょうっ！

↑海外版はeカードがGCで読めます

●あればいいのに、こんな家具
布団の要望が多いみたいです(笑)。

●できたらいいのに、こんなこと
帽子と服を別々に着たいなあ。

●どうなる？カード-e！
GCとリーダーがつながれば、カードがもっと楽しくなりそう。

●やっぱりオンライン対応？
遠くの人ともお出かけできたり、みんなで集える広場があったり。

●開発者のみなさんへ応援メール
次回作を作ってくれている開発のみなさんへ励ましのお便りを!!

←スミモモさんが理事長だったりするのかな？

海外版の『森＋』『Animal Crossing』

今回紹介する住民はウサギのみなさん。…ほら、モサキチを見てるとワリオを思い出したりしません？本当はボクシングシリーズとか裏庭シリーズとか紹介したいんだけど、なかなか手に入らないんですよねえ。

賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください
デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください
その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。

毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！
また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

ヨソじゃ手に入らないレアものでっせ！後悔先に立たず、挑戦あるのみですわ〜

スターフォックスTシャツも！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

オマエさー、好きなヤツを顔だけで決めたりしてないかー？大事なのは、自分と相手との関わりだーっ！自分だけの村で、自分だけの思い出を作ろうぜー、じゃけん！

※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。

●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00014

メディアファクトリー発の「ポケモンパッチン」を大特集。そのほか大阪限定だが、「ポケモンスタンプラリー」が緊急開催。これは一段落したら行かないとまずいなぁ（…行っていい？）

トピックス 噂の「ポケモンパッチン」の詳細ルールが判明！

先号で紹介したメンコのような新ゲーム「ポケモンパッチン」の詳しいルールがわかったぞ！ 実際のゲームで使用するのは以下で紹介している「マイパチ」「パッチン」「パッド」の3つのみ。パッド上に置かれたパッチンを、マイパチで叩いてひっくり返すことができれば、そのパッチンをゲットすることができる。ひっくり返ったパッチンにワザがついていると、そのワザが発動するのだ。

ゲームに使うのはこの3つのみ！

マイパチ

⬅パッチンをオモテに返すためのアクションアイテムがマイパチだ

パッチン

⬅表に返してバトルするアイテム。全部で144種類もあるのだ！

パッド

➡パッチンのバトルフィールド。全部で6色あり、ワザの発動に関係する

ポケモンパッチン　ゲームの流れ

1人12枚のパッチンを用意（これをパイルと呼ぶ）してパッドを並べ、パイルの一番上のパッチンを裏向きにのせてスタート。マイパチでバトル場にあるパッチンめがけて叩きつけ、ひっくり返していく。ひっくり返るともらえ、バトル場から出ると取れないのだ。

⬅パイルは自分の好きなパッチンを組み合わせて用意しておくのだ

＝

ひっくり返してワザを発動

ひっくり返したパッチンの色とその場所のパッドの色が同色で、パッチンにワザがついているものは、そのワザが発動する。ワザは豊富で、盛り上がるものばかり！

＊詳　細＊

ポケモンパッチン
スターター：レッドパック・ブルーパックの2種類
ブースター：第1弾拡張パック（パッチン12枚入り）
価格：スターター　各900円
　　　ブースター　250円

3月20日(木)発売!!

イベント 大阪市営地下鉄にて「ポケモンスタンプラリー」開催

大阪市営地下鉄開通100周年を記念して、15カ所の駅を回る「ポケモンスタンプラリー」が開催される。チェックポイントを回ってアチャモ・キモリ・ミズゴロウの進化スタンプと、12種類のポケモンスタンプを集めていくのだ。このスタンプラリーの期間は3月20日～5月5日で、限定1万人で締め切りとなる。

大阪市営交通 ポケットモンスター ADVANCED GENERATION アドバンスジェネレーション
100年のタイムトラベル スタンプラリー

このロゴが目印だよ！

このスタンプラリー用の「ラリーブック」は、ラリー用1日乗車券付きで、大人850円、子供430円。発売場所は、大阪市営地下鉄の定期券売り場にて限定1万人の発売となる。
お問い合わせは大阪市営交通局企画課（TEL：06-6585-6229）まで。

©2003 Pokémon ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokemon・ポケモンは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku©Pokémon

ポケモンカード 「バトルロードスプリング2003」開催決定

この春開かれるポケモンカードのイベント「バトルロードスプリング2003」だけでなく、ピカチュウが登場するイベントも!! 会場によってイベントが異なるので以下のサイトをチェック！

開催日	大会名	開催場所
3月23日（日）	北海道大会	イトーヨーカドー屯田店（北海道札幌市）
	関東大会1	イトーヨーカドー葛西店（東京都江戸川区）
	関西大会	ダイエー出屋敷店（兵庫県尼崎市）
3月30日（日）	東北大会	イトーヨーカドー仙台泉店（宮城県仙台市）
	中部大会	アピタ長久手店（愛知県愛知郡）
	九州大会	ダイエー笹丘店（福岡県福岡市）
4月6日（日）	関東大会2	エスパ川崎店（神奈川県川崎市）
	中国・四国大会	グランフジ　ナタリー店（広島県廿日市市）

「むげんのチケット」の配布もあり

ポケモンセンターでも大好評だった「むげんのチケット」が、このイベントでも配布が決定。なお事前応募による抽選配布のため「ポケットモンスターオフィシャルサイト」(http://www.pokemon.co.jp)で応募手続きを済ませておこう。

ビデオ DVD 金銀編10・11巻がリリース

ビデオ金銀編の最新巻となる第10巻、第11巻が、3月28日からレンタルビデオショップにてリリースが開始されるぞ！

ポケットモンスター2002金銀編
第10巻・第11巻
レンタル開始：3月28日（金）
収録：各巻約70分　各巻3話収録
※VHSレンタルオンリー

↑お目当てのポケモンは登場するかな？

3月28日〈金〉2本同時にレンタル開始

不定期連載コラム ポケモンエピソード 幻の攻略本 机の中から発掘

『ルビー・サファイア』の攻略本を2冊作り終えたある日、編集部の自分の机を片付けてみた。山積みになっていた資料や、本を整理していると、1冊の懐かしい本が姿を現した。それは小学館から発売された「任天堂公式ガイドブック　ポケットモンスター」。今発売されているものは『青』が発売されたときの改訂版で、表紙が白い。私が持っているのは『赤・緑』対応の黒い表紙のものだ。

この本の面白いところは、基本的に今のものと中身はほとんど変わらないのだが、グレンタウンに登場するジムリーダー、カツラのイラストが別人なのである。

この事実をvol.84で掲載された「ポケモンインタビュー」の時に、実際にイラストに携わった杉森さんに聞いてみたのだが「ああ、そんなことがあったかもしれませんね。なんで変更になったんでしたっけ？」と残念ながら真相が明かされることはなかった…。きっといろいろ問題があったんだろうな。ここではとてもじゃないけど書けないようなことが…。

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

男の子向けの小物シリーズ登場

ぜひ男の子に使ってもらいたい「PIKAPIKAPOP」シリーズが登場だ。ピカチュウのイラストをポップなテイストでデザイン化し、フワフワした手触りの素材が特徴。イラストもアイテムによって違いバリエーション豊かなのだ。

←かわいいミニトートなどもある。価格は880円

コインパース

↑イエローも用意。価格はそれぞれ580円

チェーン付きウォレット

↑これならなくさない！　価格は1200円

ポケットティッシュケース

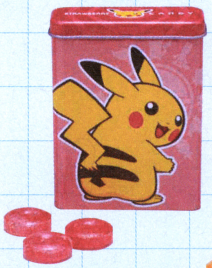
↑表情がかわいいぞ！　価格は380円

ペンケース

↑いっぱい入るペンケース。価格は880円

缶がかわいい「キャンディ缶」3種発売

かわいいキャンディ缶が3種類同時に発売中。それぞれストロベリー、オレンジ、チョコクリーム味で、食べ終わった後の缶は、バンドエイドなどの小物を入れるのにピッタリだ！

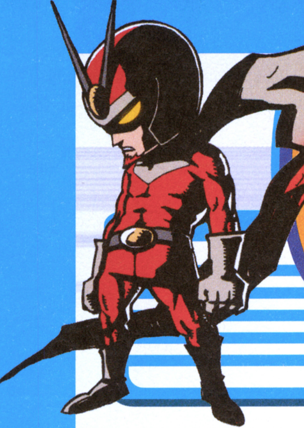


↑ピンクのピカチュウ缶はストロベリー味。300円

↓オレンジ缶はもちろんオレンジ味。300円

↑ポケドールデザインの缶はチョコクリーム味。300円

©Nintendo·Creatures·GAME FREAK·TV Tokyo·ShoPro·JR Kikaku©Pokemon©2002 ピカチュウプロジェクト



CAPCOMANIA カプコマニア

VOL.14 ニンドリ流カプコン応援ページ

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

『バイオ0』の隠し武器がトイガンに!

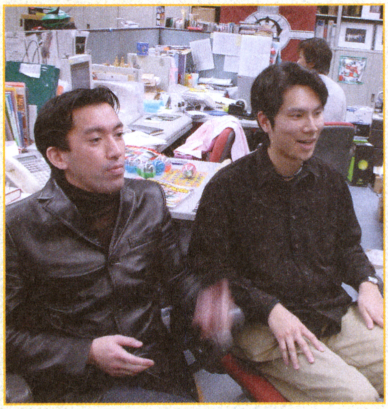
カプコンクリエーター応援コーナー 職人の工房

キューブの新作5タイトルを開発中のカプコン。現場クリエーターの素顔に迫る突撃コーナー!!

GC新作5タイトルHPアドレス [http://www.capcom.co.jp/gamecube]

開発しているタイトルが発売間近になると、現場は修羅場と化します。ピリピリしたムードも漂います。睡眠時間も無くなります。それでも、ゲーム開発に情熱を傾けるクリエーターの皆さん、本当にお疲れさまです。

↑第四開発部の冷蔵庫には…。お酒と栄養剤がぎっしり詰まってました



↑『P.N.03』ディレクターの三上さん（左）とプロデューサーの小林さん（右）。発売直前なので、今はもっとも疲れているコンビでしょう。そろそろ一息つけたかな？

←開発部内に置かれたピカチュウのぬいぐるみ。さすが大阪だけあって、阪神タイガース仕様になってます

←カプコン開発ビルの打ち合わせスペースに置かれているカヌー。どうやら専務取締役の岡本さんのものらしいが…。なぜココに?

CAP NEW カプコンなんでもニュース かぷにゅう

『biohazard 0』の隠しウェポン
アンブレラ マグナムリボルバー発売!!

『biohazard 0』に登場するマグナムリボルバーを公式設定に基づきトイガン化。リボルバー式トイガンで評価の高い、タナカが制作を行った逸品だ。

ゲームでは、エクストラゲーム「リーチハンター」Bランククリアで使用できる最強のウェポンとして登場する。

商品名：
「biohazard 0
アンブレラ マグナムリボルバー」
発売時期：4月頃
予価：25000円
発売元：（株）カプコン
製造・販売元：（株）タナカ
問い合わせ先：（株）タナカ
03-3919-1857

プレゼント

ここで紹介している「アンブレラ マグナムリボルバー」を抽選で1名様にプレゼント! 欲しい人は、官製ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・プレゼント名」を書いて下記の宛先に応募してください。

プレゼント応募方法 イラスト、カプコンへの質問など、おハガキを募集しています。「カプコマニア」のプレゼント応募は、右のあて先に、欲しいプレゼント番号（例：プレゼントNo.2など）を書いてハガキでお送りください。プレゼントの〆切は次号発売日消印有効です。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイマニアックス

着メロ＆待ち受け画面からオリジナルゲームまで

カプコン着音画報更新情報

『ストII』『バイオ』『ロックマン』など、カプコンゲームの着メロや待ち受け画面をダウンロードできるサイト「カプコン着音画報」。i-modeなら月額200円（別途通信料金がかかります）で取り放題なのだ!

←発売直前『ピーエヌ スリー』の主人公、ヴァネッサの待ち受けも登場

←『ロックマン エグゼ3』のフォトフレーム。これでキミのケータイもネットナビ付きのPETになる!?

←『ロックマン エグゼ3』のフラッシュマン。このような画像や着メロが毎週更新されている。他に声ゲットもあるぞ

アクセス方法

- 「i-mode」／i Menu⇨メニューリスト⇨着信メロディ／カラオケ⇨ゲーム⇨カプコン着音画報
- 「J-sky」／J-スカイメイン⇨着信メロディ⇨ゲーム・パチンコ⇨カプコン着音画報
- 「EZ web」／EZトップメニュー⇨音・画像をゲット⇨待ち受け画面⇨カプコン着音画報

※月額使用量やダウンロード料金などは、キャリアによって異なります

カプコン公式通販サイト最新情報

e-CAPCOM お問い合わせダイアル 03-3340-0725（商品の注文もOK!）

e－カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]

ナビゲーター｜e-カプコン 浦沢賀奈さん

前回に引き続き、「e-CAPCOM」のロックマン特集のお知らせだよ。まだまだたくさんのアイテムをご用意して待ってま～す！ パソコンをお持ちでない場合は、お気軽にお電話下さいね。

ロックマン生誕15周年記念 ストラップ付ウォレット

価格：1,800円（税別）

アイスマンとロックマンのイラストが入っているおサイフです。なんとこのストラップ、約80cmもあるんですよ！

ロックマン ゼロ モバイルポーチ

価格：1,000円（税別）

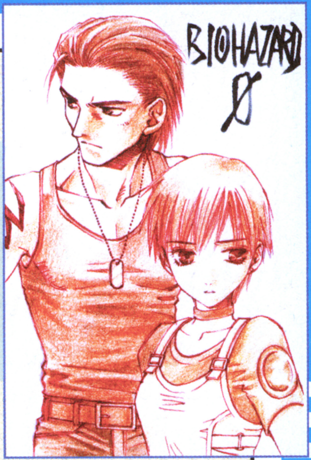
ちょっと大人っぽい感じがカッコイイこのポーチは、モバイル入れとしてだけではなく、様々な小物も持ち運びできちゃう優れもの。

15周年記念ピンバッチ

価格：400円（税別）

15周年トレードマークのピンバッジ。高級感のある特製のアクリルケースに入っています。

カプイラマニア



➡セピア調に描いてくれた『バイオ0』のイラスト。恐怖感が出てますね
京都府／HIRO蔵さん

←『バイオ0』主人公、ジルと傭兵のカルロス。追跡者がコワイです
和歌山県／清谷かえでさん

➡ポップでキュートなレベッカ。かわいらしー
広島県／ARISさん

➡永遠のライバル、おなじみリュウとケン。まだまだ活躍してほしいです
北海道／キトウカナエさん

➡おなじみ「e-カプコン」の浦沢賀奈さん。レベッカとほぼ同じ身長なので、レベッカコスチュームで描いてくれました
埼玉県／栗原 理さん

←『カプエス2EO』は、コマンドが苦手な人でも遊べる対戦格闘。オススメです！
福島県／こめさん

読者の皆さんからよせられた生の声発信コーナー

ご意見!!マニア

●カプコンの開発部の雰囲気って楽しそうでいいと思います。自分がやりたいと思ったことを仕事にしているからこそなんだと思います。なんと言ってもスタッフ1人1人の顔がイキイキとしていて非常にうらやましいです。（秋田県／平 俊太郎さん）

●カッコイイがテーマの『Viewtiful Joe』に超期待です。このゲームには神谷さんのカッコイイが詰まっていると思います。
（鹿児島県／錬金術師さん）

●三上さんプロデュースの『P.N.03』期待してます! 常に新しいモノを作ろうとするカプコンの姿勢が大好きです。（神奈川県／真実恋愛さん）

●『逆転裁判』が売ってません! ちゃんと出荷してるのですか? 『2』は持ってるけどやっぱ最初からやりたいです。（石川県／井上かおるさん）

●大阪のラーメン屋でよく三上さんを見かけます。『バイオ4』を○○までに（聞き取れなかった）アップせなアカンとか言ってました。店を出るときは、夜でもサングラスをして出ていきました。
（奈良県／ツーフーオヤジさん）

●ゲームキューブには『ロックマンX』は出ないんですか? 個人的にはPS2よりも、キューブの方が向いていると思うんですけれど…。
（北海道／まもるさん）

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（たま）

エターナルアルカディア レジェンド™

集中特集 第2回

プロデューサー 小玉理恵子さんインタビュー

前号に続き『エターナルアルカディア レジェンド』の生みの親、小玉さんのインタビューを掲載。今回は小玉さんの素顔に迫ります。

➡オーバーワークス所属。古くはセガマークⅢ『ファンタシースター』、セガサターン『魔法騎士レイアース』などの開発にも参加

── 小玉さんがセガに入ったきっかけは？

小玉　もう○年前…いや十○年前かな…って、自分で突っ込みを入れてしまいましたが（笑）。当時はゲーム業界がまだ若くて、黎明期だったんですね。家庭用ゲーム機はファミコンが出て、セガも初めてゲーム機を出した直後くらい。その頃はまだゲームというものをあまりわからなかったんですよ。それまでグラフィックデザインの勉強をしてきたので、それをいかして宣伝の仕事をやりたいなというのがあったんです。ゲームは当時、少人数でストーリー、絵、音楽、プログラムがすべて一貫してできる世界だったんですね。自分が勉強してきたグラフィックというのは、別の人が作ったものを宣伝するわけなんですけど、そうではなくて自分が一から作れるということがおもしろいな、と思って。業界的にも若くて、自分にもチャンスがあるんじゃないかと思って入ったんです。

── 最初はゲームを作ろうとして入ったわけじゃなかったんですね。

➡子供の頃誰もが夢見た、空を飛びたいという願いをかなえたいと生まれた『EAL』

小玉　そうですね。いまゲーム業界に入られる方はかなりゲームをやってきて、ゲーム大好きで入ってくるわけなんですけど、当時そこまでの文化はなくて、ゲームは新しいカルチャーだったんです。その新しいカルチャーで、自分が何かできるんじゃないかと思う人たちが集まっていたんじゃないかなぁと思います。

── 入った当初は苦労の連続でしたか？

小玉　当然コンピュータのことはさっぱり分からなくて。それまで絵をずっと描いてきたわけなんですけど、当時のハードの性能だと、画面内に8色しか出せなかったし、そういうところから教えてもらって。限られた色数の中で絵を表現していくっていうのが最初にぶつかった苦労でしたね。

── 当時に比べると開発環境もかなり変わりましたよね。

小玉　容量が増えたことがいちばん大きいですね。我々としては表現力が増えたことは良いことなんですけれど、その分作りこまなければいけない部分がすごく増えているので。絵に関してはハードが進化していくごとに表現力が上がって、喜びもあるけど、昔が池だとしたらいまは海だね、ていう感じで（笑）。先が見えない分難しいですね。

負けないものを作りたい！

── ゲームを作るアイデアはどこから？

小玉　自分がこういうことを体験をしたらおもしろいだろうなとか、こんな世界があったらおもしろいんじゃないかなというのがベースですね。

『F-ZERO AC』を筆頭に、今年はセガのアーケードが大充実の予感。任天堂ハード向けの新作は夏までおあずけ状態だけど、そんなときこそアーケードを要チェック!!

SPECIAL THANKS

SEGA®

AOU セガブースレポート

『F-ZERO』だけじゃない!! 注目の筐体ラッシュ

⬆会場でいちばんの盛り上がりだったのだ

AOUエキスポで意欲的な新作を多数出展、会場の話題を独占したセガ。ここでは巻頭で紹介した『F-ZERO AC（仮称）』以外の注目作をチェック!!

アヴァロンの鍵　ヒットメーカー

カードを使って戦うファンタジー系ボードゲーム。じつは『F-ZERO AC（仮称）』と同じトライフォース基盤を使用している。

⬅40枚一組のカードデッキはデッキリーダーで束ごと読み取られる

➡最大4人対戦可能な筐体はいつでも乱入可能

©OVERWORKS/SEGA　2000,2002 ©Hitmaker/SEGA,2003 ©OVERWORKS/SEGA　2003 Original game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2003
©SONIC PROJECT・テレビ東京

―― 映画や本から、「これは使える！」とヒントが浮かぶこととかありませんか？

小玉　ありますね。でもそれよりも、これに負けない、超えるものを作ろう！　という気持ちのほうが大きいですね。映画でここまでできるなら、ゲームでもできるし、同じ感動をわかちあえるものを作りたい！　っていう感じなんです。

―― セガで誇りに思うことは？

小玉　これまで自由に作らせてもらってきたわけで、成功も失敗もあるわけですけれど、また次の作品を作ってみないかって言ってきてもらえてきたこと。性別や学歴にも関係なく、そういうところはありがたかったなぁと思います。

―― ところで、好きな教科、嫌いな教科はありましたか？

小玉　好きな教科は日本史と世界史。嫌いな教科は数学です。数学は全然勉強しなかったんですけど、よもやコンピュータ会社に入るとは思わなかった（笑）。もちろんいまでも勉強は必要ですけれどね。

ゲームクリエイターになりたい人へ

小玉　ゲームだけを遊んでいてはゲームクリエイターには絶対なれません。ゲームから発想を生むことには限界があると思うんですね。もっと広く、学べとは言わないけれど、遊んだり体験することが大事で、自分が好きなことは果てしなく求めてみることが一番なんじゃないかと思います。オーバーワークスもそういう人に来てもらいたいし、そのうえでそれでもやっぱりゲームを好きだという気持ちがないと、この業界では務まらないと思います。精神的にも肉体的にも過酷な部分はありますから、そこでゲームに対する愛がないと、楽しんで働いていけないことは確かですね。

―― 環境はやはり苛酷？

小玉　オーバーワークスの場合は、必要以上のところまで作りこむ部分も大きいと思うんですけどね。自分で超えたいと思ってがんばる部分、無茶ではなく無理ならしてもいいと考えているんです。それをやった分だけの成果は得られると思っているんで、ユーザーさんからの手ごたえはあると思いますよ。

➡気になる次回作のヒントは？　との問いには「具体的なヒントは言えないんですけど、新作のRPGを企画しています」とのことでした

次号の集中特集は…？

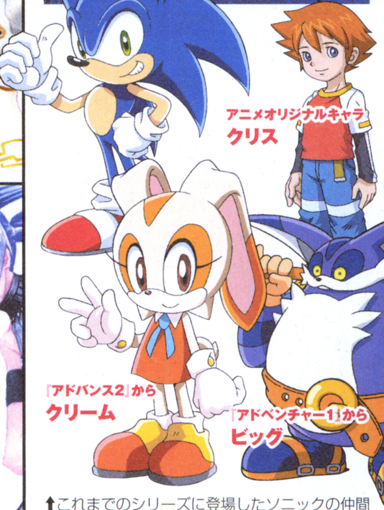
オフィシャルイラストを担当した 星樹さんが登場!!

次回の『EAL』集中特集では、オフィシャルイラストを手掛けた星樹さんが登場!!　描き下ろしコミックで『EAL』の魅力に迫ります。お楽しみに。

NEWS

ソニックのTVアニメ 4月6日から放送開始

ソニックとその仲間が活躍する新作TVアニメ、その名も「ソニックX」が放送開始!!　時空を超え人間の世界に飛ばされてきたソニックたちと、心優しい少年クリスが繰り広げる新たな物語だ。4月6日から毎週日曜午前8時30分から、テレビ東京系で放送予定。



⬆これまでのシリーズに登場したソニックの仲間たちが総出演するようだ

⬅サブ画面。鍵を他のプレイヤーから奪うのだ

⬅メイン画面。対立するモンスターと対戦することも!!

ドラゴントレジャー　オーバーワークス

『EAL』を開発したオーバーワークスのアーケード参入第1弾は、なんとRPG要素が取り込まれた新感覚のメダルゲーム。メダルでターゲットを狙い、ダンジョンを探検するのだ。

⬅筐体中央の巨大なドラゴンが抱えたルーレットも実際に回るゲームのギミックなのだ

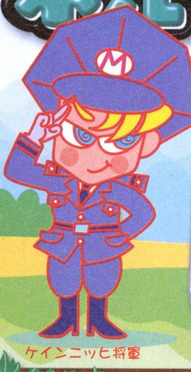
バーチャコップ3　SEGA-AM2

往年の名作ガンシューティングひさびさの最新作。ペダルを踏むことで画面にスローモーションのエフェクトがかかり、弾丸を撃ち返すことができる新システムが画期的。

⬅2人同時プレイ可能。武器の使い分けもできる

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂



Time flys like an arrow.（光陰矢のごとし。決して「時のハエたちは一本の矢が好きです」にはあらず）。時間が経つのは早いもので、もう新年を迎えてから3ヶ月目に入りました。卒業式シーズンです。受験生のみなさんは、お疲れさまでした。一段落したら、またバリバリ投稿してくださいね～。

イラスト：記村 隆鶴

栃木県／夢之助 将軍

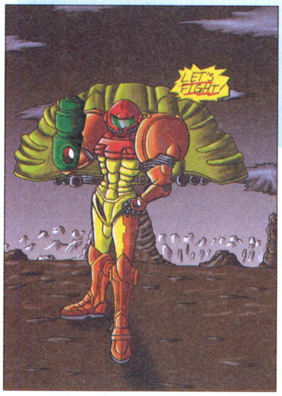
⬆タイトルは「脱出」。やっぱり「勇気」は『ゼル伝』のキーワードのひとつじゃないかな、と思ったそうです

埼玉県／美沙さん＆大阪府／渕崎亜月さん

⬅『スマブラ』メンバーでひなまつりの図。みなさんの家では、雛壇を飾りました？ ウチはオトコ兄弟だからないんだよね

埼玉県／茉莉花 将軍

➡『パズコレ』の『ドクマリ』にハマリ、BGMが頭から離れないそうです。そりゃね。あの曲は最高にいいですもん

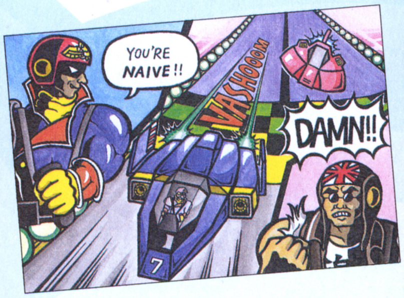


長崎県／白仮面さん

⬅今頃はいろんな家でサムスが活躍していることでしょうね。『プライム』は自分視点なので酔ってしまう人もいるかもなぁ

兵庫県／三村家さん

➡ビンに妖精さんを詰める。『風タク』では、ビンに詰めた妖精さんが泣いちゃうから、なんだかかわいそうで…



⬆ついに『F-ZERO AC』の筐体も公開されました。やっぱしコックピットタイプで動くんだよね。うお～燃える～

長崎県／蒼月まいさん

富山県／桜大福さん

⬅『エグゼ』シリーズはストーリーもいいんだよね。最後にホロリと来ちゃうような話でさ。ちょっと感動なのです

香川県／ぼなーか咲川さん

⬅「キューブならではの新しい『FF』に期待してます」とか。そうだね。他のシリーズとの違いも楽しみだよね

岩手県／草野りっくさん

➡こんなかわいい妹がいたらいいよねぇ。でもテトラみたいなお姉さんもいいかもね。リンクは、兄と弟どっちがいいかな？

◆『FE烈火の剣』のリンとエリウッド。前作の余韻がまだ残ってるウチに、すぐに続編が遊べて嬉しいよね

中尉 千葉県／高坂裕子さん

◆『エグゼ』シリーズに登場する男の子たち。フォルテGSを一度もやられずに倒しちゃった、とか。つ：強ぇぇ

大佐 京都府／白鷺みかんさん

◆『ゼル伝 神トラ』もいよいよGBAで登場！ ついでに、当時のCMも復活希望だとか。あれね。オレも好きだなぁ

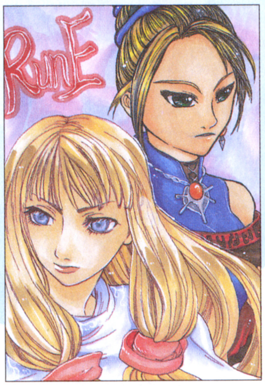
少佐 大阪府／はるさめまななさん

◆別々に投稿された2枚のイラストを合わせて掲載。微妙に塗り方を変えて描いてくれたそうです

大尉 神奈川県／雫さん

◆相変わらず望遠鏡を持っている、大人になったアリル。いやぁ、しばらく見ないうちに大人っぽくなっちゃって

愛知県／秋里ちひろさん



◆「ゲームは未プレイですが、気になるキャラたちです」とか。オススメなのでぜひやってちょんまげ（古）

東京都／松任谷ヒカルさん＆紫龍さん

◆大好きなキャラのおひなさまを描きたくなったとかで、ポケモンクリスタルの面々。「華やかで楽しいイメージが伝わるといいなぁ」

岐阜県／きまぐれ男爵さん

◆リアルで渋い『スタフォ』のウルフ。カッコイイっす。「このイラスト、鷹宮 狐様へ」とのコメントです

栃木県／あちひろさん

将軍セレクション

◆注目のタイトル『ギフトピア』。なんだかじんわりと楽しめそうな予感です。今後の情報に期待ですな

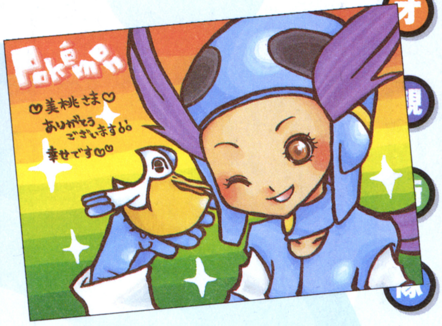
愛知県／星井みかんさん

◆すっごくかわいらしいゼルダ姫。こんな目で見つめられたら惚れちゃいそうっすよ。まいっちゃいます

長野県／もものさん

◆リンクとサリアの間には、ミドのぬいぐるみが。こんなぬいぐるみが欲しいそうです。う～ん、作っちゃう？

中尉 愛知県／HALさん



◆リクエストをもらった『ポケモン』イラスト。高校に合格したそうです！ おめでとう～!!

山梨県／ふぇいくさん

◆2年前に購入して、いまだに遊び続けているという『シレン64』。いいよねぇ

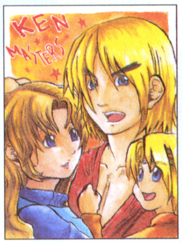
福岡県／木守楓子さん

◆「ピカチュウ最高！」だとか。いつになっても愛着のあるポケモンだね

広島県／サングラスさん

◆題は「モテモテで困っちゃう」。バレンタイン＆ホワイトデーのイラストだよ

大佐 岐阜県／すぎやんさん



◆『ストII』ケンの家族を描いてくれました。妻のイライザと息子のメルです

福島県／こめさん

◆レポートやテストも終わり、ヒマな春休みを送る大学生活。あぁ戻りてぇ…

神奈川県／浅川日沙さん

◆神秘的な雰囲気を出したという、『時オカ』＆『風タク』のイラストです

埼玉県／ピクミンSさん

合作のココロ

◆緑からってえと、ルイージってことか？ なんちてなんちて。怒られちゃうね

ユニット名：北韮親衛軍（合作準隊員）

◆テーマは「勝手に任天堂！」だそうです

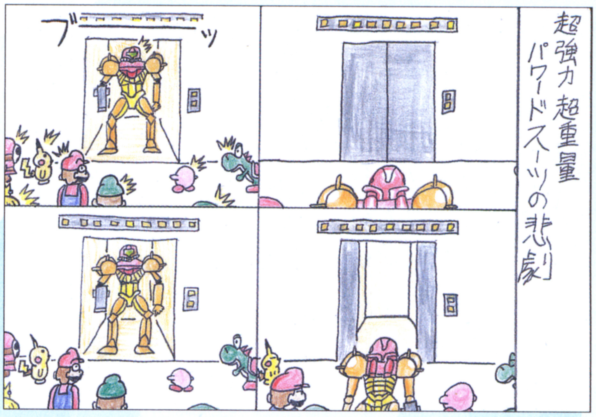
ユニット名：千葉アーティスト5（合作準隊員）

◆ゴエマニア大歓迎のホームページです [http://www3.kanet.ne.jp/~shinobu]

ユニット名：G-MEN（合作正隊員）

マリオ親衛隊

4コマの長屋



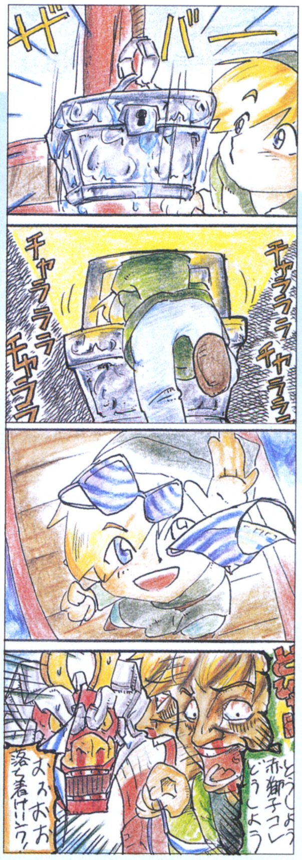
奈良県／モロボシ弾さん
➡そんなに重いわけ？ パワードスーツって。90キロっていう説もあるけどね。ということはサムスの体重が…

岐阜県／かよこさん
➡うん、そうだね。ちょっと高いね。延滞金がかなりついてしまったみたいだね。不当利益ってことで裁判を起こした方がよさそうだね

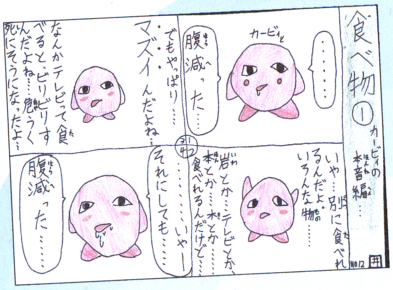
静岡県／イチボシさん
➡郵便局で100万ベル貯金するともらえるんだよね。『森』の世界でもっとも高級な品物のような気もする…

千葉県／犬飼鈴助 将軍
➡言われてみれば、戦隊モノのなかではグリーンってイマイチめだたないね。やっぱブルーがイチバンでしょ。かっこいいっしょ

埼玉県／ぷくゆきさん
➡そうね、女の子にはあんまりオススメしたくないよね。体重も重くなっちゃうしさ…

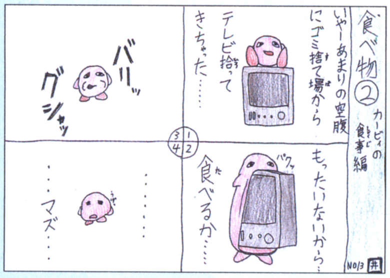


➡もしかしたら「タライとホース」よりもお宝かもしれないね。でも誰のビキニかわからんし…
千葉県／丸男さん

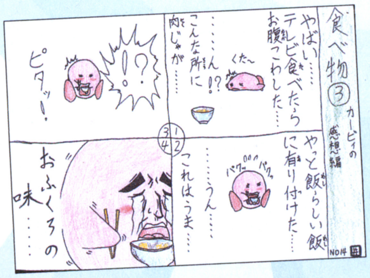


?県／?さん
➡イラストの裏に名前がないので、分からなくなってしまいました。忘れずにね

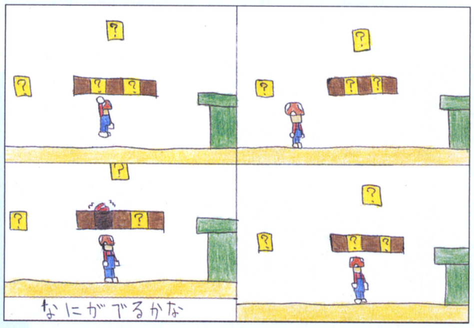
愛知県／kageさん
➡あぁ悲しき男子生徒よ。キミはいったい『メトロイド』にナニを求める。じゃ、メトロイドを脱がす？



?県／?さん
➡連続して読むとオモシロイので、一気に3作を掲載しちゃいます



?県／?さん
➡なんかヘンでしょ。ちょっと味があるでしょ。次は1作で勝負してみようぜ！



埼玉県／春風はるたさん
➡なんだか小堺一機の「ごちそうさま」でサイコロ振ったときの歌を思い出してしまったよ。トホホ

マリオ親衛隊

イラスト高層雑居ビル

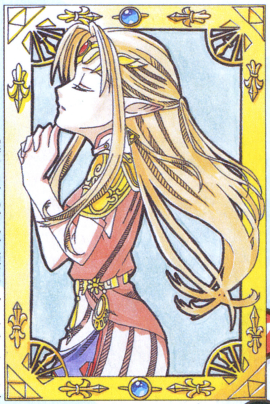
ナムコのアクション『クロノア』。独特の世界観がとってもいい感じです
福井県／春夫さん

海での冒険ってイメージがよく出てていい感じです
奈良県／彩世理さん

受験が終わり投稿復活！ お疲れさまでした
千葉県／望月かけるさん

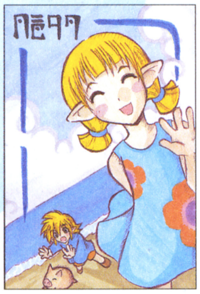
タイトルは『森の音』。マコレを抱くサリア。森と言ったらサリアは欠かせない存在ですね
埼玉県／カズさん

相変わらずものすごく人気のロイ&サムス。『スマブラDX』バージョンです
滋賀県／緋鷹 要さん



『時オカ』のゼルダ姫。アルフォンス・ミュシャを意識して描いてくれたそうです
東京都／冴輝一馬さん

『FE』のデューク。上半身裸って、勇ましいけど、あんまり戦場向きではなさそうな…
東京都／キリユ一覇さん



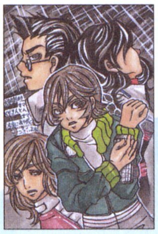
何年か前に投稿して以来、久しぶりに送ってくれました。ついに初掲載ですね
鹿児島県／ユイトさん

『風タク』バージョンのガノンドロフ。このゲームでイメージが変わった人が多いみたい
東京都／白唯ひろみさん

旧名T・C・A1号さんがペンネームを改名しました。新たな名前でよろしくです
東京都／遊技マスクさん

双子の姉妹で合作した作品。どっちがお姉さんなのかなぁ？
埼玉県／エダッチさん&国語便覧さん

『風タク』のステンドグラスに感動して描いたそうです。あれは感動的だね
埼玉県／寿さん

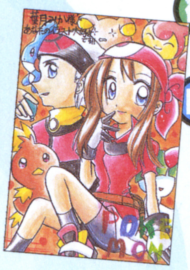


GBAで発売の『メガテン』。ぜひともGCで出して欲しいよねぇ
茨城県／昂さん

描いているときは受験前だったんだね。切り抜けましたよ！ お疲れさま
京都府／ボタンさん

これを描いているとき、横から友人が『草餅が食べたくなる色だね』と
愛知県／はねちさん

『春が来た〜』ってイラストだね。まだ寒いけど、徐々に暖かくなるね
愛媛県／蘇芳千鳥さん



たくさんの愛をこめて描いてくれた『ポケモン』のイラストです
愛媛県／湖綾ちこさん

『ポケモン ルビー・サファイア』のジムリーダーたちだね
和歌山県／小坂まり子さん

高校合格おめでとう！『カプエス2』はGCイズムで楽しんでるとか
埼玉県／雪樹こんさん

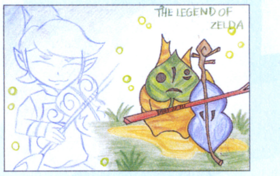
『スマブラ』メンバーのマーチングバンド。リンクが指揮者だね
神奈川県／刻樹勇騎さん

『聖剣』シリーズが大好きということで、今から楽しみなんだとか
大阪府／むこうのたんぽさん

SFC版の『パネポン』より。結構ファンが多い作品なんだよね
静岡県／マイプルさん

マリオ親衛隊

祝初掲載の館

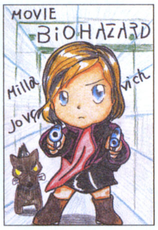


運命や宿命を背負って生きるって大変なことだよね。マコレは偉大だね
滋賀県／月影湯んさん

過去シリーズの主人公キャラと、マンガ版『覇者の剣』の主人公まで！
宮城県／エクセクランさん

『初めて出したので、色づかいで苦労しました』とか
秋田県／吹雪丸さん

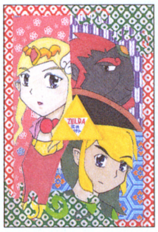
夏には『ソニックアドベンチャー』がリメイクされるんだよね
奈良県／雨骸さん



映画の『バイオハザード』。ミラジョボかさんがかっこよかったそうです
石川県／レベッカ・車さん

『ヨッシーのクッキー』だね。焼きたてのクッキーっていい匂いだよねぇ
千葉県／ムムムさん

『タクティクスオウガ』のデニムとオリビア。デニムもカッコイイよね
群馬県／白昼夢さん



トライフォースに秘められたパワー。そして力が暴走を始める…
静岡県／麗羅さん

誰もが一度はあこがれる（あこがれない？）大きくて真っ白な翼！
北海道／きまぐれうさぎさん

『はじめてのクラブで描きました』だって。学校のクラブかな？
広島県／smileちゃんさん

今月のお題『第5回好きなキャラ』

?県／LOGさん

「個人的にも、ゲーム史上でも『マリオ64』以外にありえません!! NO.1ゲームは」。うむ!!

大阪府／桃姫ユリさん

悩みも吹き飛ばしてくれる任天堂のゲーム。がんばろうっていう勇気を与えられちゃうコトもあるよね

京都府／鳥居 鷹介さん

「オレのナンバーワンゲームは『スタフォ』しか考えられないっス」とか。『スタフォ64』は確かに名作!

和歌山県／真咲ねむさん

「私のナンバーワンほのぼのゲームです」とか。自分の村をモデルにして描いてくれました

マリオ親衛隊

福岡県／東雲 龍さん

『時オカ』と『風タク』は2つでひとつのゲームだと思うそうです。ストーリーがしっかりと繋がっているからね。でもホントにひとつだったら、すんげーお得ですな

神奈川県／佐倉みことさん

『ゼル伝 ムジュラ』。「残り6時間を切ったときのあの雰囲気」がイイそうです

福島県／ZENZO→さん

「これに出会ってなかったら、今ボクはニンドリにハガキを出していない」とか

東京都／師走さん

オレもハマったなぁ。このゲームを始め、レア社の作品は好きなのが多いです

北海道／いとう克巳さん

なんせ、超お得なソフトだもんね。任天堂のパズルゲームが一挙に楽しめるなんて

大阪府／ガユウさん

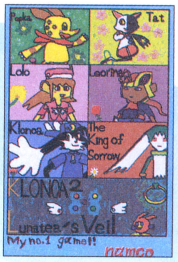
パワーアップして帰ってきたってイメージだとか。アップしすぎじゃ…ない?

千葉県／さとしさん

「自分的に『時オカ』最大の魅力は、馬に乗れることだと思います」。正解かも

神奈川県／瀧松青竜さん

ハードごとのナンバーワンだって。キューブはまだ持ってないのかな?



山口県／武者ナオキ丸さん

ナンバーワンゲームは、『クロノア2』だそうです。かわいいし、面白いしな

『逆転裁判2』。すでに『3』が始動しているから、楽しみだね

新潟県／エレキッドさん

兵庫県／美夜さん

『時オカ』。「君たちを忘れない」というテーマで描いてくれたそうです

長崎県／すみれさん

『ポケモン ピカチュウバージョン』。すべてが大好きなんだとか

埼玉県／相澤ともねさん

「ゲームというものを、自分にとって特別な娯楽にしてくれた」という『スマDX』

静岡県／霜月 祥さん

「こんなに優しくて泣けるゲームはないでしょう」。最高にいいゲームだよね

福島県／藤野カンナさん

「テーマがナンバーワンゲーム会社なら…」。答えは任天堂ってコトね

静岡県／北風あろさん

「初めてプレイしたときの感動は忘れられません」という『スマブラDX』

山口県／伝説さん

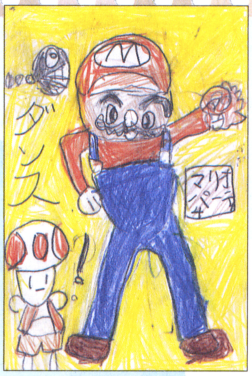
今回のお題でもっとも投稿の多かった『スマDX』。さすがに大人気です

東京都／こりんさん

「このゲームは絶対に手放せません! これでいろんな人に出会えました」とか

イラスト10歳未満

◆かわいいんだけどキリッとしたリンクだね 茨城県／ちびろさん（8）



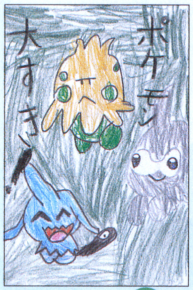
◆ナイスなダンスを披露してくれているぞ 千葉県／カーミィさん（8）

◆レジロックが大好きなんだね 静岡県／たくやさん（7）

◆『森』の男の子のキーホルダーだね 埼玉県／ユウカービィーさん（9）

◆なんだかとっても寂しそうです 北海道／どうぶつの森すきさん（9）

◆モンスターボールをあやつるランちゃんだ 愛媛県／実火さん（9）



◆大好きな気持ちが伝わってきます！ 三重県／ポケモントレーナーともやさん（6）

◆『森』の女の子。ハートがかわいい！ 北海道／かなっちさん（7）

イラストファンレター

宮城県／紅ノゆうひさん

静岡県／時村春騎さん

大分県／北風 寒さん

茨城県／けけライダーZさん

静岡県／伊藤イムさん

キレてるかたたち

◆おどリンク 嗚呼おどリンク おどリンク。だからなんだと言われても 何とも言えない この感じ。どうすりゃいいのよ この気持ち 夢は夜ひらく

神奈川県／スコニュウさん

◆サボテンがサボってる。サボテンダーがサボってんだぁ。サボテンが茶房店。サボテンダーがイチ、ニイ、サン、ダー

大阪府／ジキタリスさん

◆おかしいぞ！ ヘンだぞ！ なぜ少女マンガ系なのにアフロヘアなワケ？ ソウルフルでファンキーな少女向けか？

和歌山県／シュシュさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり Vol.88は3月21日必着 Vol.89は4月4日必着

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

将軍候補 奈良県／彩世理さん
准将候補 岩手県／草野りっくさん
京都府／白鷺みかんさん
岐阜県／すぎやんさん
岐阜県／かよこさん
和歌山県／真咲ねむさん
中佐候補 大阪府／はるさめまななさん
東京都／こりんさん
少佐 大阪府／桃姫ユリさん
少佐候補 香川県／ぼなーか咲川さん
神奈川県／雫さん
大尉候補 千葉県／高坂裕子さん
福島県／藤野カンナさん
中尉 愛知県／HALさん
士官学校卒検中
神奈川県／刻樹勇騎さん
士官学校卒業検定開始
東京都／白唯ひろみさん
和歌山県／小坂まり子さん
士官候補生
千葉県／丸男さん
士官学校4年
滋賀県／緋鷹 要さん
士官学校1年
千葉県／望月かけるさん
京都府／鳥居 鷹介さん
士官学校入学候補
千葉県／さとしさん
特務曹長
広島県／サングラスさん
静岡県／霜月 祥さん
曹長候補
神奈川県／浅川日莎さん
軍曹 静岡県／イチボシさん
埼玉県／相澤ともねさん
軍曹候補 大阪府／渕崎亜月さん
伍長 福岡県／木守楓子さん
伍長候補
埼玉県／カズさん
埼玉県／寿さん
福岡県／東雲 龍さん
北海道／いとう克巳さん
上等兵 長野県／もものもさん
山梨県／ふぇいくさん
東京都／遊技マスクさん
上等兵候補
栃木県／あちひろさん
埼玉県／ぷくゆきさん
大阪府／むこうのたんぼさん
?県／LOGさん
福島県／ZENZO→さん
1等兵 愛知県／秋里ちひろさん
愛媛県／湖綾ちこさん
1等兵候補
兵庫県／三村家さん
富山県／桜大福さん
岐阜県／きまぐれ男爵さん
愛知県／星井みかんさん
福島県／こめさん
埼玉県／ピクミンSさん
2等兵 長崎県／蒼月まいさん
京都府／ボタンさん
埼玉県／エダッチさん
神奈川県／佐倉みことさん
2等兵候補
愛媛県／蘇芳千鳥さん
埼玉県／雪樹こんさん
茨城県／ちぴろさん
静岡県／伊藤イムさん
正隊員 長崎県／白仮面さん
埼玉県／春風はるたさん
東京都／キリユー覇さん
埼玉県／国語便覧さん
茨城県／昴さん
静岡県／マイブルさん
神奈川県／瀧松青竜さん
山口県／武者ナオキ丸さん
長崎県／すみれさん
山口県／伝説さん
静岡県／たくやさん
千葉県／カーミィさん
北海道／かなっちさん
宮城県／紅ノゆうひさん
準隊員入隊
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も**必ず**書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

88号のお題は『未来予想図』。89号のお題は『The Winner is ....』

GBA GATHERING BUG ACADEMY

前回このコーナーに掲載し、一部で大好評だったニンドリオリジナルTRPG『GOSHOCKER』。今回は約束通り、オリジナルストーリーを引っさげてまいりました。ちなみにスペースの関係で白黒ページに絵素材やらアイテム資料などを置いてありますので、そっちと合わせてお楽しみ下さい!

今回は前号で紹介した「ニンドリ・オリジナルTRPG」のシナリオ紹介!!

●はじめに

このシナリオはプレイヤーが初めてTRPGをする事を仮定して、比較的簡単な設定にしてあります。ゲームマスターはあらかじめこのシナリオに目を通しておいて下さい。また、『ゼルダの伝説～風のタクト～』の世界を舞台にしていますが、ゲームストーリーとは一切関係ありません。このシナリオでゲームの遊び方やシステムに慣れてきたら、今度は自分でシナリオ作りに挑戦してみて下さい。もちろんどんな世界かはアナタ次第、アナタの思うままです。

●プロローグ

まず、GMが『』の中の文章を読んで、プレイヤーに冒険の舞台を説明します。

『プロロ島は大海原にポッカリ浮かぶ、それほど大きくない島です。少し前までは実に平和な島でした。そう、今は決して平和な島とは言えなくなってしまったのです。この島にはリンクとアリルという兄妹が、優しいおばあさんと3人で暮らしていました。ですが、突然大きな鳥が島に現れて、妹のアリルをさらっていってしまったのです。兄のリンクは妹を救うために、これまた突然現れた海賊達と一緒に海賊船でどこか遠くの海へと旅に出てしまいました。

あれから何日が過ぎたでしょうか…。

島では妙な事件が起きていました。村人の1人が草刈りの途中、奇妙な生き物を見たというのです。それは2本足で立ち、槍を持ちながら聞いたことのない鳴き声で鳴く生き物でした。いや、もしかしたら何かを話していたのかもしれません。とにかく不気味な生き物らしいのです。

さっそく村人達が集まって相談した結果、村で1番武術に長けた「赤シャチ」が様子を見に行くことになりました。』

●冒険の始まり

村人達が赤シャチを見送る中、子供達はこっそり後をついていこうとします。動機はプレイヤーが決めてかまいません。好奇心でも、冒険に対する憧れでも良いでしょう。

その時、子豚の「リンク」も子供達の後をついてきてしまいます。ここでプレイヤーがどうやっても子豚は追い返せません。(この子豚に悪戯をすると、3回までは子豚は我慢します。しかし4回目からは1回ごとに突進してきてプレイヤーは「1D3」のダメージを受けます。)

ここからは事あるごとにプレイヤーに「隠れる」という行動判定を行います。隠れる行為は移動行動なので「DEX」で判定するのが良いでしょう。難易度は「10」です。計3回の判定をし、3回とも隠れ切ることができると、プレイヤーは道ばたで「ヒョイの実」を発見します。プレイヤーが草陰で様子をうかがっている間に、東島の山頂に赤シャチが到着します。

もし、途中で隠れるのに失敗した場合、すぐさま「誰じゃっ!?」と赤シャチに見つかってしまいます。何かしらの会話の後、「仕方のない童(子供という意味)達じゃの～。まぁ、良かろう。ちょっと様子を見に行くだけじゃから危険はないじゃろ。」と、同行を認めてくれます。

●東島の山頂

山頂の岩場で赤シャチは調査を開始します。まだプレイヤーが見つかってない場合は、ここで見つかります。セリフは上のものをアレンジして下さい。

調査はプレイヤーも一緒に行います。「捜索」はINT(9)です。判定ロールに成功すると、1D6ルピーを発見します。3回おこなって下さい。ただし、3回成功しても出てくる物はルピーのみです。

●手がかり無し

特に変わった様子は見つからない。そこで一行は麓に戻ろうとします。そこに突然、小鬼の大群が登場!!「小鬼が2匹同時」に戦闘開始。2匹を倒すと新たに2匹現れ、合計6匹倒せばクリア。次の『』を読んで下さい。

『何匹倒してもきりがない…。そう思って赤シャチの方を見ると、彼の周りには何十匹という小鬼が一斉に飛びかかろうとしている。さすがの赤シャチも、その圧倒的な数の前にはなす術もなく、ついには傷つき倒れてしまう。』

この後、プレイヤーには2つの選択肢があります(もしマスター技術に自信があるなら、他の選択肢を用意してもいいでしょう)。1つは『赤シャチに肩をかして、一緒に逃げる』。この場合は「STR+DEX÷2」の数値で判定ロール。難易度は「12」。失敗すれば「3D6ダメージ」。2つめの選択肢は『赤シャチを置いて逃げる』この場合はDEX(9)で、失敗は「1D6ダメージ」。

この時「赤シャチと一緒に逃げる事はとても危険な事だ」というのをプレイヤーに伝えましょう。

●赤シャチ・青ジイの家

「こっちじゃ!!」プレイヤーは青ジイの家に招き入れられます。プレイヤーが他に行きたがっても、無理矢理入れましょう。

ここでプレイヤーは子豚がついて来ていないことに気がつきます。「恐らく小鬼に捕まったんじゃろう…」と青ジイがいいます。もし逃げる途中でプレイヤーが子豚のことを気遣ったら「小鬼達に子豚が捕まる描写」を表現する事。

『赤シャチと帰ってきた場合』とりあえず、青ジイの部屋に寝かされる赤シャチ。思ったより傷は浅く、これなら2日ほどで治ると青ジイは診察します。「子豚を助けに行くのは赤シャチが治るまで待つんじゃ。」と青ジイ。けれど、その間に子豚が食べられでもしたら…と心配になるプレイヤー。この時、赤シャチが治るまで待っても良いのですが、その場合、子豚は食べられてしまいます(クリア可能ですがBAD END)。また、すぐに助けに行く場合は赤シャチが「赤シャチのモリ」を貸してくれます。さらにこの時プレイヤーが「軽い木の棒」を持っていれば、モリの先だけを棒に取り付けてくれ「子供用のモリ」にしてくれます。

『赤シャチを置いて帰ってきた場合』こちらも子豚がついて来ていないことに気がつきます。「恐らく小鬼に捕まったんじゃろう…」と青ジイがいいます。そこへ、赤シャチが自力で帰り着きます。診察内容や青ジイのセリフは上と同じですが、こちらの場合「赤シャチのモリ」は貸してもらえません。

●カモメになって…

プレイヤーが「ヒョイの実」を持っていれば、青ジイがその使用方法を教えてくれます。「それを頭の上に乗せて、その実をカモメが食べれば、たちまちおまえはカモメの目で世界を観ることができるじゃろう。どうじゃ、1度それを使って山頂の様子をうかがってはどうじゃ？」と青ジイ。

プレイヤーが実を使うと、「プレイヤーの視界には大空と大海原、そしてプロロ島の小さな大地が広がります。そのまま意識は東山の山頂へと昇っていき、そこで子豚を囲んでいる大勢の小鬼を目にします。小鬼の数は40匹。残念ながらプレイヤーには為すすべがありません。そのうちプレイヤーは小鬼達が子豚をどう料理するかについてもめていることに気がつきます。そしてついには小鬼同士でケンカが始まったのでした。幸運なことに、このいさかいで小鬼の半数がこの場を追い払われます。そこでプレイヤーの意識は元の身体に戻るのでした…」

●再び東島の山頂

山頂に到着すると、子豚を囲んでいる大勢の小鬼と遭遇します。彼らはどうやら子豚をどう料理するか相談しているらしく、プレイヤーには気がつきません。この時、プレイヤーにどうするか選択させます。

『すぐに子豚を助ける』や、それに近い選択をした場合、プレイヤーは40匹（ヒョイの実を使用していれば20匹）の小鬼と同時に戦わなければなりません。そして全ての小鬼を打ち負かす事ができればゲームクリアとなります。

『しばらく様子を見る』を選んだ場合、小鬼は二手に分かれてケンカを始め、半数がこの場から追い払われます。その後プレイヤーが戦う小鬼の数は20匹（10匹）です。ちなみに「さらに様子を見る」と、子豚は食べられてしまいます。（クリア可能ですがBAD END）

【小鬼との戦闘シーンでプレイヤー人数が2人の場合、特殊な判定が小鬼の攻撃判定前に追加されます。それは、小鬼がそれぞれどちらのプレイヤーを攻撃するかという「目標判定ロール」です。判定方法はサイコロを振って偶数ならA、奇数ならBという簡単な物です。これを毎回、小鬼の攻撃の度に1匹ずつ判定して下さい。】

●エピローグ

『子豚を無事、家に連れ帰った子供達。その後、その子豚は彼らの家で大事に育てられることになり、すくすくと大きく育ったのでした。（子豚がいない場合は「何とか無事、家に帰ることができた子供達」とする）

ところで、この事件の後、いよいよ島の様子は変化をつづけ、平然と「奇妙な生き物」が島のあちらこちらで目撃されるようになりました。それはこの世界全体が、何か良からぬ力によって歪められている兆候だったのですが、島の人々には知る由もない事件でした。その後、リンクが島に帰ってきてからのお話は、『風のタクト』で語られています…』

●終了～♪

以上でシナリオ終了です。結果に応じてプレイヤーに経験値を与えましょう。経験値の値は以下のとおりです。

『赤シャチからモリを借りた・子豚が助かった』+100ポイント
『赤シャチからモリを借りてない・子豚が助かった』+60ポイント
『赤シャチからモリを借りた・子豚が助かってない』+40ポイント
『赤シャチからモリを借りてない・子豚が助かってない』+20ポイント

【シナリオ補足】

以下はシナリオの本筋には関係のないサイドストーリーに触れてあります。プレイヤーは時としてシナリオを無視した行動をとるものです。そういった場合は落ち着いて対処し、ストーリーを本筋に戻すよう、努力しましょう。しかし、無理矢理ストーリーの軌道修正をしたり、プレイヤーに強制的な行動を要求するのはいけません。あくまでゲームマスターはプレイヤーの導き手であり、敵ではないことをお忘れなく。

●見張り台

ココには長いハシゴ以外、特に注目する物はありません。あえて言えば、カモメが多く見られる事ぐらいでしょうか。ハシゴを昇るにはCON(9)の判定ロールに成功しなくてはいけません。昇り切ると小さな足場があり島を見渡せますが、山頂までは見ることができません。ここでしか「ヒョイの実」を使えないなどの工夫をすれば、ストーリーに広がりがでるかもしれません。

●ジョエル・チルの家

ココには子供達の父「アブリ」と母「ロース」がいます。アブリは無口で優しく、ロースは前半、特にこれといったリアクションはありません。「あまり遠くまで遊びに行くんじゃないよ」みたいな事を言っておきましょう。ただし、子豚が捕まった後は子供達に協力的になります。

『アブリのイベント』やんちゃな子供達にアブリは玩具として、LUC(10)判定で成功なら「木の剣」を、失敗なら「木の棒」をくれます。2人のうち、どちらか片方が成功すれば「木の剣」を2本くれますが、成功した人にしかもらえないというルールでも良いでしょう。ただ、ここで武器をもらうと元々持っていた「軽い木の棒」を置いていかなければなりません。手放した「軽い木の棒」はその後、薪としてロースに燃やされてしまいます。そうすると「子供用のモリ」を手に入れるイベントが発生しなくなってしまいます。

『ロースのイベント』子豚を助けに行こうとする子供達に、LUC(10)判定で成功なら「皮の服」をくれます。こちらも2人のうち、どちらか片方が成功すれば「皮の服」を2着くれますが、成功した人にしかもらえないというルールでも良いでしょう。

●東島に住むマサオ

東島に唯一ある家に住むのがマサオです。彼はいつも草刈りをしている青年で、小鬼の最初の目撃者でもあります。小鬼の情報を聞くにはINT(9)判定ロール。成功すると「槍を持っていた」と、「数が多かった気がするが、よく分からなかった」という情報を聞き出せます。

●リンクの家

ココではリンクのおばあちゃんが心配そうに海を眺めている姿が見られます。子供達が行くと優しく出迎え、HP全回復するぐらい美味しい「特製スープ」をごちそうしてくれる事でしょう。

●チャツボ

頭に壺を乗せて、いつも水を運んでいるお姉さんです。壺を運ぶ手伝いをすると、お礼にお小遣い(2D6ルピー)をくれますが、STR(10)に成功しなければいけません。

とうとう巨大ロボまで登場しちゃいました。これで思い残すことは何もないですな…（涙）

んじゃ、こっちもいきますよ！
ガタ
ガタ
ギシ
G01
これでいい。コイツらが日本中を混乱させている間に……
フッフッフッ
うわっ！増えましたネ～～～
!!
ガラ
我らはこの巨大ロボ『G-01』で日本中のニンドリに誤植を!!

TRPG企画は、いろんな方面の方々や読者様から応援のコメントを頂きました。いや、そんな大袈裟な企画では…（汗）

よ〜〜し、ガンガンいくぞぉ!
G01
……何だ?
G01
どわっ!!
うおぉおおお!生命エネルギーが吸われる〜〜!!!
救急班、コクピットにカレーをじゃんじゃん持ってこい〜〜!!!
みかん
こっ…こうなったら…
これを使うしかないわね…
つづく

最新の裏技情報満載の「ドリームテクニック」コーナー

ドリテクの殿堂

今回は移植元のSFCにもあったドリテクの移植バージョンと、またもや『ゼルダ』のテクを紹介!! …なんか、狭い

はみテクの殿堂

『パズルコレクション』のような移植物は、ドリテクも移植されていることがあるぞ! コマンドが変わってても、テクは残っていることがあるので探してみよう!!

GC

大夢 Nintendoパズルコレクション

埼玉県/ルイタ GCさん

隠しゲーム出現条件公開!!

SFC版にもあった隠しキャラクタ出現と、最強レベルの出現コマンドだ。コントローラの構成が変わって、コマンドが変化してしまったコイツを探し当てたのはスゴイぞ!! 『ヨッシーのクッキー』にもラウンドセレクトと、色違いキャラとの対戦できるドリテクがあったはずだけど、コマンドがどう変わったのか見当もつかなかったよ。今度はこちらを探してみてね。

…ひょっとして、ドリテクが移植されてないのかもしれないけどね。

隠しキャラクタ出現コマンド

2コンをセットし、2人または4人対戦のステージセレクト画面で2つのコントローラーのZ+L+Rを一緒に押す

コマンド入力で

←↓まったく出ていなかった隠しキャラクタが一気に出現!!

ものぐさでも安心

全員出現だ!!

最強レベル出現コマンド

VS.COMのレベルセレクト画面で、Zを押しながらL、L、A、Bと入力でS-HARDが出現。Zを押しながらR、L、A、Bと入力でV-HARDが出現

↑どちらもシロウトではまったく歯が立たないスゲェ強いレベルだ! 自信ある人向け

おまけ 背景画面を見る

編集部情報

どのモードでもいいのでゲームをスタートする。始まったら、ポーズをかけてYボタンを押すと背景の画像だけを表示させることができるのだ。

GC

中夢 ゼルダの伝説 風のタクト

兵庫県/ゼルダファンクラブさん

森の島に謎の異次元空間が!?

まず森の島へ行き、入ってまもなくの下の写真の位置まで行こう。そこからカギ詰めロープでほぼ真上にある木にカギづめロープを引っ掛けると…。きちんとバグ取りされているらしく、すり抜けポイントの報告はこれが1枚目。うれしい話だけど、ドリテク的にはちょっぴりさびしい…。

→写真の位置からひとつ下に下りて上を見上げてカギづめロープを投げろ!!

森の島で…

リンクよどこへ…!?

↑このまますり抜けて、どこかへ…。そのまま下に落ちたり、川まですり抜けたりと、いろんなところへいってしまう。何度も試して行く先を見届けろ!!

©2003 Nintendo, 1990-2003 Nintendo, 1995-2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS,1992-2003 Nintendo Game concept 1991-2003 Intellectual Property Consultants, Inc. © 2002 Nintendo

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定！

あて先
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株) ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係
FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶メトロイド プラム
❷サムソンの素顔が見られる
まず、アイテム回収率100%でクリアする。するとオプションでマスクを取った画像が見られるようになる。さらに回収率120%でクリアすれば、女性の着ぐるみの中からマッチョダンディーな漢が現れる。
❸〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
地下機械臓P.N.メトロイム
電話03-3556-3313

ドリプレの殿堂

着実に侵略の進む当コーナー。とうとう（ほぼ）1ページの占拠に成功だ!!　ピンでイケる日も近づきつつあるようだな。そんな破竹の快進撃を続ける当コーナーでは、快進撃を支える投稿を熱望しておる！　面白プレイの提案や、自分だけのオリジナルプレイなどを募集中。ビデオ、はがきその他で君も参加だ!!

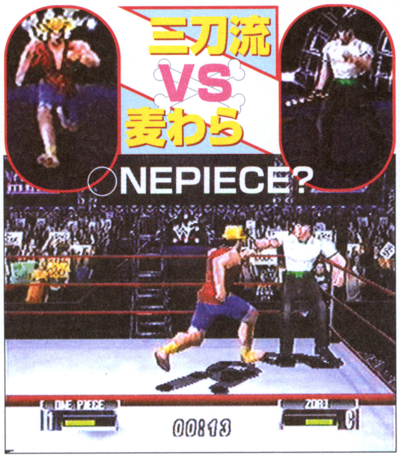
ビデオ　N64　バーチャルプロレス2 王道継承／WWF no Mercy

ドリームマッチ　再び!!　福岡県／白石泰志さん

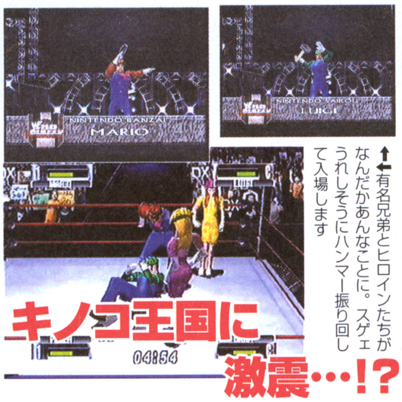
ヤツが再び帰ってきた!!　Vol.82で紙面に出せるネタぎりぎりのエディットレスラーを作り出した漢!!　その名も【白石泰志】（さん）。「今回は『WWF no Mercy』も利用し、最後の知恵を絞り傑作を作りました」とのコメントとともに、またもやアレなキャラのエディットが収められた凶器のようなVHSビデオが…もはや多くは語るまい。その偉業を讃えるべく、超クールなN64ソフト『ナイフエッジ』を君に送ろう!!　P.S.いらないといってもムダです。

←似てるかどうかよりも、このマイクパフォーマンスが…ちなみに対戦相手はルパン三世代目

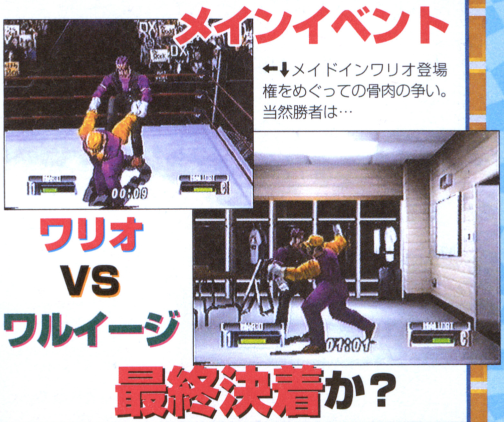
↑GCで出たアレ。ヒロインは花道でロケランを撃ちます。相棒と、謎の青年、そして裏切り隊長…隊長似過ぎ



↑動いているのを編集部員に見せたとき、全員元ネタがわかってしまった…。動いているのは激似



↑有名兄弟とヒロインたちがなんだかあんなことに。スゲェうれしそうにハンマー振り回して入場します

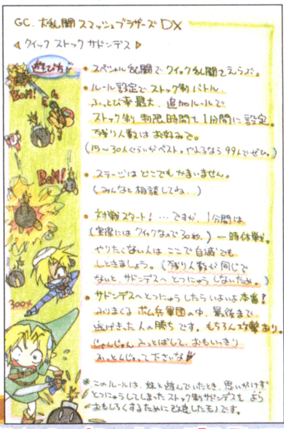


←↓メイドインワリオ登場権をめぐっての骨肉の争い。当然勝者は…

ハガキ　GC　大乱闘スマッシュブラザーズDX

クイックストック サドンデス　岐阜県／蒼碧ユウキさん

『スマブラDX』で、わざとサドンデスにして楽しむ方法ですな。対戦相手を捕まえて、新たなルールで遊んでみよう。



新対戦ルール

←ストック制で全員同じ数、時間1分、吹っ飛び率最大、ボム兵最大。これでサドンデスに入ってバトル開始…バトルってよりも、ボム兵回避が中心か!?

ドリプレへの投稿は、ドリテク同様のあて先にカッコ内を「ドリプレ」に変えて送ってね！

はみテクの殿堂

ドリプレで紹介したドリームマッチ。実は第1試合から第10試合のメインまでマッチメークされているのだ。第4試合「船長を決めろ！　宝争奪ラダーマッチ」など小ネタも随所に仕込まれていた

©全日本プロレス©2000 Asmik Ace Entertainment Inc./AKI ©The names of all World Wrestling Federation televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2002 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software © 1999 THQ/JAKKS Pacific LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co. and its logo are trademarks of Yuke's Co., Ltd. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved

発売間近 新作ソフトチェック!!

3月14日〜20日

GC
3月20日発売予定

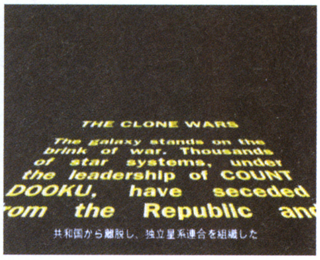
スター・ウォーズ クローン戦争

発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	プレイ人数	1〜4人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	シューティング&アクション		

エピソード2と3を結ぶストーリーがゲームになってGCに登場。ジェダイとなって惑星を駆け回ろう！

ジェダイの騎士となり ミッションを遂行するアクション+シューティング!

映画「エピソード2」のアリーナでの決戦から「エピソード3」へと続くその後の展開を、アナキン・スカイウォーカーやメイス・ウィンドゥとなって体感できるゲームがGCに登場。指示されたミッションをガンシップやタンク、あるいはライトセーバーなどの武器でこなしていこう。他にも4人まで戦えるマルチプレイモードもある。



⬆映画と同じように、ここから物語がはじまる

--アクションパート--

生身のジェダイの騎士となり戦っていくパート。ライトセーバーは敵を攻撃するほかにも、遠くへの敵や目標に向かって投げることも可能だ。もちろん、フォースを使うこともできるぞ。

⬆遠距離の敵には投げてしまおう

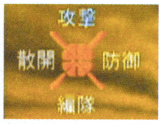
⬆ゲージがなくなるまでフォースを使うことができるぞ

⬅ヨーダと並ぶジェダイ評議員の長老の1人、メイス・ウィンドゥ

--シューティングパート--

シューティングパートではタンクや、ガンシップなどのビーグルに乗り込んで戦うことになる。与えられたミッションによって編成が組めたり、レーザーが使えたりするのだ。

⬆激しい戦闘の中を駆け抜けよう

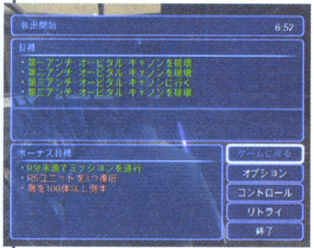


⬆戦況に応じて、指示を出そう。全部で4つの指示がだせる

⬅先へ進むと、部隊編成と、指示が行えるようになるぞ

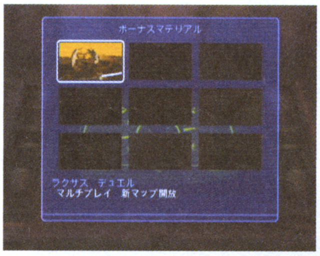
高度な任務をこなしボーナスを獲得しよう

本来のステージミッションのほかにサブミッションとしてボーナス目標があるぞ。「○○の砲台を全て破壊せよ」「○分以内にクリアせよ」など難しいものになっている。これらをクリアするとマルチプレイ用に新たなマップが出現したり、さまざまなムービーを見ることができるようになるのだ。すべてのミッションをこなし、ボーナスを手に入れよう。

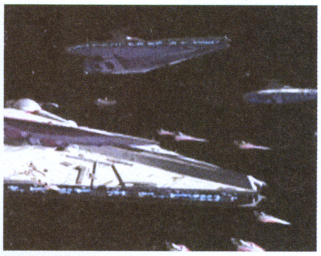


⬆ゲーム中いつでも任務確認が可能

⬇味方の輸送艦を守り抜く任務を達成した



⬆ボーナスミッションを達成すれば次々と新しい要素が追加されていくぞ



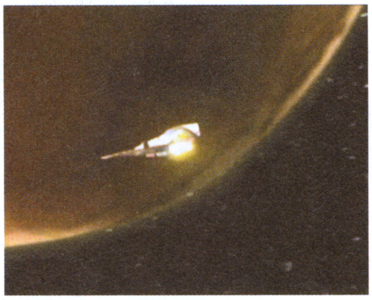
⬆新たに追加されたムービー。共和国の一員になり宇宙から飛び立つシーン

⬅アナキンとオビ=ワンに指示を出す、メイス・ウィンドゥとマスターヨーダ

©LucasArts Entertainment Company LLC./©2002 Lucasfilm Ltd. TM or © as indicated. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd.

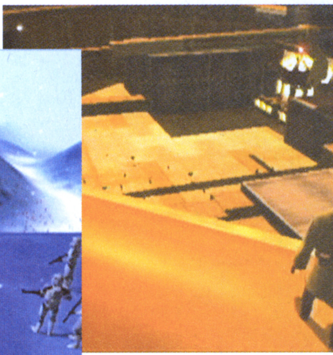
SWの世界を体感できるステージのいくつかを紹介

ゲーム中に出てくるステージの数々は忠実にスターウォーズの世界を再現しており、プレイヤーを引き込んでいく。好例として、ゲームのために考案されたラクサス・プライム星が次回の映画に登場するのだ。物語の主人公アナキン・スカイウォーカーがいかにして暗黒面に落ちていくかが最大の見せ場になる。



↑ラクサス・プライム星に向かうアナキンとオビ=ワン

↓ゲームの要所要所に盛り込まれたムービーはどれも美しい。惑星ナバリでは一体何があるのか

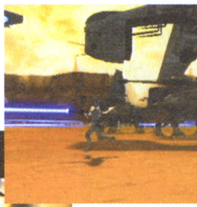


↑敵の基地を覗く、メイス・ウィンドゥ。ここから単身乗り込んでいく

赤い岩の惑星 ジオ・ノーシス

最初のステージとなるジオ・ノーシスは「エピソード2」のクライマックスシーンで有名な星だ。アナキンたちを助けるためにアリーナに向かうジェダイ騎士たちを、映画と違う視点から描いていく。

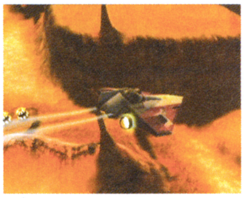
←ガンシップを操作し、脱出しようとする敵を撃ち落とす。激しい空中戦が展開する



➡荒廃したジオ・ノーシスの平原を舞台に、共和国と独立星系連合の戦いがはじまった

映画のワンシーンを完全再現!

←ドゥークー伯爵率いるドロイド軍と共和国クローン兵を率いるジェダイたちの戦争「ジオ・ノーシスの戦い」



↑ジオ・ノーシスへ降り立つ

包囲網を突破し砦を破壊せよ!

←敵の要塞をタンクに乗って破壊し、ミッションを遂行しよう。友軍が味方として参戦してくれるぞ

雪の惑星 ナバリ

雪に覆われた惑星ナバリの「レン・ヴァーの遺跡」からジェダイたちを救出し、脱出する。特殊レーザーを有効に使っていこう。

↑味方の輸送機を守りつつ基地へと導く任務

↑敵の輸送機を破壊し、増援を防ごう

収束レーザー!

←このステージで使える特殊レーザーは、地上の敵を倒すのに便利だ

銀河のゴミ捨て場 ラクサス・プライム

スクラップだらけの汚れきった恐ろしい惑星ラクサス・プライム。ここではアナキン・スカイウォーカーになり、ミッションをこなしていく。

↑友軍タンクに指示をだして敵を倒そう

↑敵偵察隊をスピーダーで追え

若きジェダイナイト

←指示を受けるアナキン・スカイウォーカーとオビ=ワン・ケノービ

4人まで対戦可能なマルチプレイ

最大4人まで対戦できるマルチプレイモードでは、デュエル(敵プレイヤーを倒す)、コントロールゾーン(領域を奪い合う)、コンクエスト(2つのチームに別れ指令部を破壊する)、アカデミー(数多くの敵を倒すことを競う)と4つのルールで楽しむことができるぞ。また獲得したボーナスミッションに応じて対戦ステージも増えていく。

↑敵、味方の選べる機体はさまざま

↑4人対戦のデュエル画面。タイムリミットまでに最多ポイントを獲得すれば勝利になる

↓コンクエスト。指令本部を防衛しつつ、敵の指令本部を破壊しよう

GC

3月20日発売予定

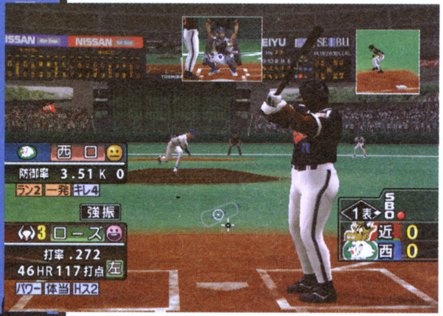
THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言パーフェクトプレープロ野球

発売元	コナミ	プレイ人数	1~2人用
価格	6800円	メモリーカード	58ブロック
ジャンル	スポーツ		

『実況パワフルプロ野球』シリーズでおなじみのコナミが贈るリアル系プロ野球ゲームの決定版。

日本テレビの野球中継をゲームで完全再現

一見してわかるように、本作はリアル志向のプロ野球ゲーム。選手の等身はもちろんのこと、日本テレビとのコラボレーションにより、まるで野球中継を見ているかのような臨場感を感じながらプレイできるぞ。



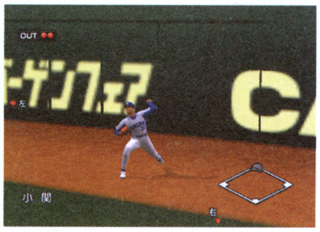
⬆日本ハムの主砲小笠原。非常に多くの特殊能力を所持している

⬅打席に立つ近鉄のローズ。独特の構えも再現されている

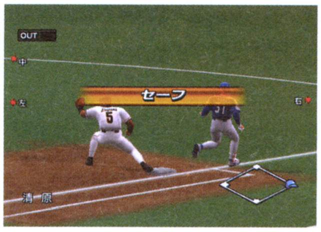
テレビと全く変わらない演出!

⬆阪神の3点目の得点シーン。画面に踊る数字に見覚えのある人も多いだろう

➡打席に立つ昨年の首位打者福留。今年の活躍が楽しみな選手の1人



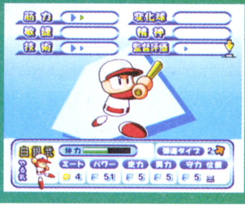
⬆外野からの返球モーションに入る小関。ランナーの進塁を食い止められるか



⬆一塁でかろうじてセーフ。内野安打でもヒットはヒットだ

『パワプロ9』のサクセス選手が移籍可能!

『実況パワフルプロ野球9』シリーズでは、サクセスモードでオリジナル選手を育成できた。その選手の保存に使用したパスワードを入力すれば、本作でも登場させられるようになるのだ。



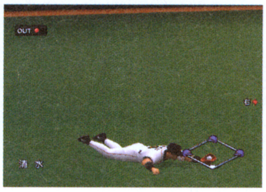
⬅『パワプロ』サクセスモード。やり直しができない緊張感あふれるモードだ

「コース予測」を利用して長打を狙え

投球のコースにミートカーソルを合わせてバットを振るというように、基本システムは『パワプロ』とほぼ同じ。そこに今回加わった新要素が「コース予測」だ。これは自分が攻撃中、球のコースが読めた時などに威力を発揮する。やり方はまず、投手の投球モーション中に、あらかじめミートカーソルを予想したコースに動かしておく。待っていたコースに予想通り球が来れば打力がアップするが、外れると打力が下がってしまうのだ。

⬆コース予測が的中したカブレラ。彼のような強打者のコース予測は、相手投手にとってかなりの脅威だろう。強振していなくてもホームランになりかねない

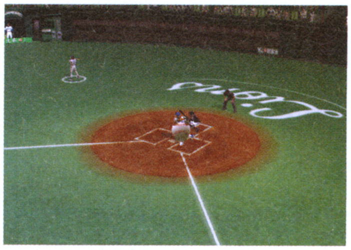
⬅コース予測は強力だがリスクも大きい



⬆長打を防ぐダイビングキャッチ。野手の役割も重要だ

パーツを使ってオリジナル選手をエディット

エディット選手はユニフォームや顔などのパーツを組み合わせて作る。出来上がった選手はコンピュータとの試合に勝つたびに能力がアップするが、負けると育成中のデータが消えてしまう。どこで止めるかが悩みどころなのだ。



⬅単純だが奥の深いホームラン競争。パワー型のエディット選手で挑め

⬆オリジナル選手の顔作成。選手のイメージを決める重要な部分だ

⬇ユニフォームやリストバンドなどの選択。色は最初に選択する

©2003 NTV©2003 Konami Computer Entertainment Osaka(社)日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場+札幌ドーム公認

GBA
3月20日発売予定

激闘伝説NOAH ～ドリームマネージメント～

発売元	ゲームビレッジ	プレイ人数	1人～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロレス団体運営シミュレーション		

ノアの社長兼選手となり、スカウトやマッチメイクなどプロレス団体を運営するシミュレーションがGBAに登場。

プロレス団体ノアを世界一に育てる経営シミュレーション

プロレスリングノアの社長兼選手となり団体の運営や選手の育成を行うシミュレーションが登場。プレイヤーは週単位で選手の管理やマネージメントを行う。資金8億円を元手に世界一のプロレス団体へと育て上げよう。また、育てたキャラクタ同士で対戦を行う対戦モードもあるぞ。

↑選手と話せば、コンディションがわかるぞ

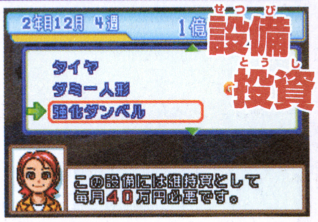
～団体運営の3要素～

↑マネージャーからアドバイスももらえる

基本となる練習は、それぞれ個人メニューの他にコーチに任せることが可能。ストレスが溜まると怪我をしやすくなるので適度に休養を入れていくことも大切だ。

スカウトは年数単位での契約になる。主人公自身が選手として強くなれば、カリスマ度が上がり人気選手がスカウトできるようになるぞ。資金内で選手を獲得しよう。

↑契約継続にも資金がかかるのを忘れずに



↑効率のよい練習をするために購入しよう

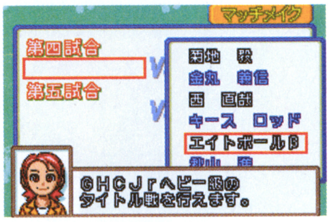
設備投資でジムに設置する器具の購入ができ、より効果的に練習をすることができる。またジムの増設も可能で、増設すると多くの器具を配置できるようになるぞ。

試合日程を組み立てて観客数を増やそう

選手を育成したら収入源となる試合を行っていこう。試合のマッチメイクは自分で行え、シングル、タッグの選択や時間制限なども細かく決める事が可能だ。集客数が増えていけば大きな会場でも試合ができるぞ。

←観客に合わせて会場選び。大会場ほど費用がかかる

↑集客数を考えてマッチメイクをしよう



↑もちろん、タイトル戦も設定可能だぞ

ファンの声を大切に!

ファンクラブではファンの声を聞くことができる。ファンの声を聞けば、「どの選手が人気があるのか？」「どの対戦カードが見たいのか？」などがわかる。集客人数に関わってくるので、希望のカードをマッチメイクしよう。

↑毎月のファンクラブ運営費によりファン数は変わる。満足度を常に保っていられるようにしよう

↑ファンの期待に答えられるカードを組もう

↑三沢、秋山戦。期待のカードをメインに

ノア所属の選手が総登場!!

試合進行は見ているだけだが、ノア所属の選手が総登場し、ところ狭しと暴れまわるぞ。

←セコンドにつくと、指示を出すことが可能

三沢 光晴

↑現GHCヘビー級王者(2月現在)。他にもタイガードライバーやローリングエルボーなど多彩

秋山 準

↑ノアの若きエース。どんな試合が見られるのだろうか？ 必殺技はエクスプロイダー

小橋 健太

↑1年1ヵ月の長期欠場から復活したトップレスラー。必殺技は豪腕ラリアット、ドロップキック

©PRO-WRESTLING NOAH®/©2003 NetVillage Co.,Ltd.

GBA

3月20日発売予定

GetBackers奪還屋 メトロポリス奪還作戦！

発売元 コナミ
価格 4800円
ジャンル RPG
プレイ人数 1人用

週刊少年マガジンで連載中の原作も大人気のゲットバッカーズが、新システムを導入して再びGBAに帰ってきたぞ。

蛮と銀次を操作して数々の依頼をこなすRPG！

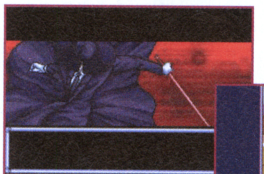
TVアニメが絶賛放映中の『ゲットバッカーズ』がGBAに再び登場。原作の主人公である美堂蛮と天野銀次を操作し、仲間たちとパーティを組んで進むミッションクリア型のRPG。各ミッションごとに登場する依頼者からの依頼をうけ、奪還するとミッションクリアだ。依頼品の奪還を目指せ。

GB参上!!

⬆詳しい経歴は不明、相手に1分間の幻影を見せる「邪眼」を持つ男「美堂 蛮」と最強ジャンクキッズ・グループ「VOLTS」の元リーダーで、全身から高圧電流を放射する「電撃」を得意技とする「天野 銀次」の2人からなる奪還屋ゲットバッカーズ

⬅原作と同じように期限切れのお弁当を探してゴミあさりしているところに、依頼人「アル」からさらわれたペットの奪還を頼まれた2人

⬆依頼人からの依頼は、ミッションによって「ペット」や「髪どめ」などさまざま



⬅最強、最悪の運び屋。体内に大量のメスを隠し持つドクタージャッカルこと赤屍 蔵人

➡おなじみのホンキートンクでコーヒーを飲むと、HPやMP(気力)が全回復するぞ

ベストパートナーを選んで戦おう

今作はキャラクタ同士の相性のよさを表すBP値（ベストパートナー値）が肝になる。BP値はマップを一緒に歩いたり、戦闘に参加すると上昇しBP値が高いと「インタラクティブ・バトルシンク」の出現率が上がる。

⬅ステータス画面でキャラクタ同士のBP値を確認

ベノムファング

⬆蛮の必殺技「ベノムファング」。他にも握力200Kgの怪力で敵を引き裂く「スネークバイト」を持つ

⬆戦闘は最大3人のパーティを組んで行う。キャラクタ同士のBP値が高いほど有利に展開するぞ

インタラクティブ・バトルシンク

戦闘時、画面の上部に3つのシグナルが発生し、3つ目が点滅するタイミングでLかRボタンを押すと、気力が上がったり、支援攻撃が発動したりする。ランダムに発生するので、常に戦闘から目が離せない。BP値を上げて、シグナルの出現率をあげるのだ。

➡3つ目のシグナルが光るタイミングにあわせてボタンを押そう

イナズマキック

⬅銀次の必殺技「イナズマキック」。合体技もバトルシンクの形であらわれるぞ

おなじみのキャラクタも続々登場

今作では元「VOLTS」四天王をはじめ、ここで紹介している以外にも「鏡 形而」や「筧 十兵衛」なども登場する。もちろん、「ヘヴン」や「水木 夏実」など原作を彩るキャラクタたちも総登場する。

風鳥院花月

⬆通称：絃の花月　絃を自在に操る「風鳥院流絃術」皆伝にして、生き残りでもある

冬木 士度

⬆通称：ビーストマスター　動物を操る「操獣術」能力が乗り移る「百獣擬態」を得意とする

笑師 春樹

⬆通称：鮮血の道化師　元「VOLTS」メンバー。「桜蘭舞踏鞭」の使い手

工藤 卑弥呼

⬆通称：レディ・ポイズン　7種類の「毒香水」を武器に戦う。昔、蛮と「奪い屋」をしていた

©青樹佑夜・綾峰欄人・講談社/チーム奪還屋　©2003 KONAMI&Konami Computer Entertainment Japan

GBA

3月20日
発売予定

シスター・プリンセス～Re Pure～

発売元	マーベラスエンターテイメント
価格	4800円(限定版6800円)
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用

他機種やアニメでも好評を博した『シスター・プリンセス』がいよいよGBAに登場するぞ。

アニメ『シスタープリンセス』がAVGになってGBAに登場

主人公は12人の妹がいるお兄ちゃん。普段は彼女達と離れてくらしているが、2ヵ月に1回の「お兄ちゃんの日」にだけ実際に会うことができるのだ。お兄ちゃんのことが大好きな妹たちを、愛情を持って可愛がってあげよう。

←妹たちは全員お兄ちゃんのことが大好きだが、愛情の表現の仕方は様々

↑普段は妹たちと離れてくらしている

↑周りの状況を虫眼鏡で調べることもある

プレイするシナリオを自由に選べる！

12人の妹たちのシナリオはそれぞれ独立していて、プレイする順番を自由に選べる。ストーリーのベースはアニメ『シスター・プリンセス～リピュア～』だが、ゲームならではのオリジナルストーリーも追加されているぞ。

↑初プレイは自動的に「可憐」シナリオになる。このシナリオは妹たちが全員登場するのだ。

↓シナリオ選択画面。会いたい妹のシナリオを自由に選ぼう

「ドキ度」を上げて妹たちと仲良くなろう

主人公と妹たちの親密さを表すのが「ドキ度」。これはシナリオを進めていると出現する選択肢に答えることで増減する。妹の気持ちを考えた選択肢を選ぶと上昇し、逆に悲しませるような選択肢を選ぶと下がってしまう。「ドキ度」は特別なイベントの発生や、エンディングにも影響を与えるのだ。

↑➡妹と楽しい会話をしていると選択肢が出現した。なんと答えれば喜んでくれるだろうか。彼女の気持ちを考えて選ぼう

成功すると

ドキ度アップ！

↑どうやら喜んでもらえたようだ

失敗すると

ドキ度ダウン…

↑相手の気持ちを考えないとこうなる

「ごほうび画像」を自由に閲覧できるアルバム

ゲームをプレイ中、特別なグラフィックである「ごほうび画像」を見られるときがある。1度見たものはアルバムに保存され、いつでも見られるようになるぞ。

←「ごほうび画像」はシナリオの重要なポイントで表示されることが多い

登場する個性的でカワイイ妹たち

全部で12人いる主人公の妹たちは、性格や趣味はもとより、それぞれ育った環境も大きく違う。ここでは、そんな個性的でカワイイ妹たちの中から7人をピックアップして紹介しよう。

可憐
お兄ちゃんに憧れていて、いつも一緒にいたいと思っている可憐。ちょっぴり甘えん坊なのだ。

花穂
お兄ちゃまを応援するためにチアリーディングをやっている花穂。意外とドジなところも。

咲耶
お兄様に1人の女性としてみてもらいたいと思っている咲耶。いつも自信たっぷりに振舞う。

四葉
イギリスからやってきた自称名探偵の四葉は、兄チャマのハートを「チェキ！」するのが一番の楽しみ。

千影
クールでミステリアスな千影は何を考えているのかわかりにくいが、兄くんのことは好きらしい(？)

春歌
ステキな大和撫子になるのが夢の春歌。いつも兄君さまの役に立ちたいと思っているのだ。

雛子
妹たちの中で一番幼い雛子。おにいたまがいないと悲しくなっちゃうさみしがり屋さん。

©天広直人・公野櫻子・メディアワークス/プリピュア製作委員会©2003 Marvelous Entertainment Inc.

GBA 3月20日発売予定

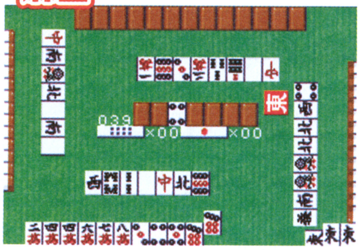
SIMPLE2960 ともだちシリーズvol.1 テーブルゲームコレクション～麻雀・将棋・花札・リバーシ～

発売元	ディースリー・パブリッシャー	プレイ人数	1～4人用
価格	2960円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	テーブルゲーム		

4ジャンル5種類のテーブルゲームがどこでも遊べる！

麻雀、将棋、花札(こいこい、ばかっ花の2種類)、リバーシの定番テーブルゲーム合計5種類を収録したお得な1本。1カートリッジ対戦も可能になっているので、人数分のGBAがあればいつでもこれらのテーブルゲームが楽しめるぞ。難易度の異なる10人の対戦キャラが用意されているので、1人でも飽きずにプレイすることができるのだ。

麻雀



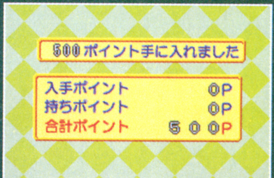
⬆4人打ちの麻雀。詳細なルール設定ができるので、こだわりのある人も安心

将棋

⬆対局中、それまで思考した時間が表示されている。CPUの思考時間も正確にわかるのだ

ポイントをためてBGMや壁紙を購入

1人プレイでCOMと対戦するとポイントがもらえる。これをためると、ショップでBGMや壁紙を買うことができるのだ。



⬆買えるアイテムの数はなかなか豊富

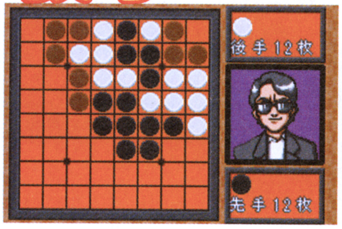
花札(こいこい)

⬆花札は2種類のゲームが用意されている。これは「こいこい」だ

花札(ばかっ花)

⬆これは花札の「ばかっ花」。このゲームのみ、1カートリッジでは対戦できない

リバーシ



⬆石を挟んで相手の石の色を変える定番ゲーム。そのときに打てる位置が全て表示されるぞ

GBA 3月20日発売予定

SIMPLE2960 ともだちシリーズvol.2 THE ブロックくずし

発売元	ディースリー・パブリッシャー	プレイ人数	1～4人用
価格	2960円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	パズル		

240以上のステージが楽しめる新感覚ブロックくずし

パドルを左右に操作してボールを跳ね返し、フィールドにあるブロックにぶつけて壊していくのが基本ルール。特殊なルールとして、ボールがパドルに反射する瞬間にボタンを押すのを3回連続成功させると発動する「ドライブボール」(ブロックを貫通する)や、様々な効果のある「マジック」がある。

マジックゲージ

ブロックを破壊するか、パドルでボールを打ち返すことでたまる

マジック

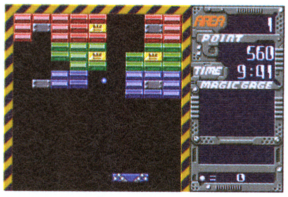
マジックゲージが一定量以上のときにBボタンで発動。パドルの移動スピードが上がったり、ボールのスピードが落ちたり、残りボール数が増えたりと様々な効果があるのだ

⬆とことんモードでのステージセレクト。上に行くほど難しい

⬆ブロックを貫通するドライブボール。非常に強力だ

トライアルモードで腕だめし

このトライアルモードは、マジックが使用できず、1度のミスで即ゲームオーバーになってしまうという上級者向けのモード。ゲームに慣れてきて、腕試しをしたいと思ったときには最適なのだ。

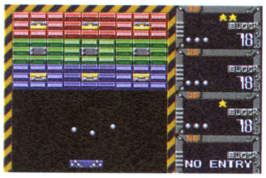


⬆マジックが一切使用できないのは厳しい

1カートリッジで最大4人対戦！

対戦モードは2人用の「タイセン」と、2～4人用の「ワイワイ」の2種類。「ワイワイ」はブロックを全て消すと勝利となり、「タイセン」では様々なルールがある。マルチカートリッジならマジックも使えるぞ。

⬆マルチカートリッジでプレイするとマジックが使用できるようになる



⬆「ワイワイ」では3つのボールが同時に射出される

©2003 access ©2003 D3 PUBLISHER

GBA 3月28日発売予定

パズル&探偵コレクション

発売元	カルチャーブレーン	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	パズル・アドベンチャー		

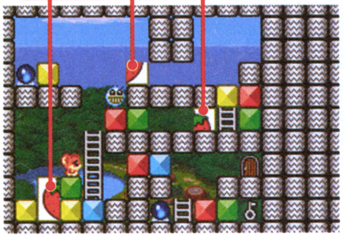
パズルにアドベンチャー、1つのソフトで3つのタイトルが楽しめる

1つのソフトで3つのタイトルが楽しめる。まず1つ目は「ハムスター物語」。主人公ハムとなってハムスターの世界マジハームを冒険する、RPG要素が加わったパズルゲームだ。2つ目は「くるくるポン！」。パネルを動かし、位置をそろえて消していこう。3つ目は「おもしろ名探偵～怪盗ルペンは誰だ?の巻～」町内に現れた怪盗を追い詰めるAVGなのだ。

ゲーム1 ファンタジーパズル「ハムスター物語」

悪の魔道士ハム・ハザードにさらわれたお嬢様ハム・ハムンソワを助け出すため主人公ハムは冒険に出かける。まずマップを移動し、目的の場所に着くと絵合わせパズルが始まる。ステージに散らばっている4つの絵を押したり持ち上げたりして運び、1ヵ所に集めて絵を完成させるのだ。邪魔をする敵キャラも登場するので頭を使わなければいけないぞ。

散らばっている絵を集める



←基本はパズルゲームながら、マップの移動やキャラクタとの会話などもあり、RPG気分で楽しめるのだ

ゲーム2 みんなのパズル「くるくるポン!」

パネルを回す新感覚パズル。画面は宇宙風船ドブネズミ「チュー」がぎっしり詰まっている。これを回転させて、同じ色の宇宙変色ネコ「ニャオ」に隣接させよう。「ニャオ」が起きだし、「チュー」を破裂させられるぞ。

チュー
ものすごい繁殖力を持つが、驚くと破裂してしまう

ニャオ
チューを退治するために送り込まれた宇宙変色ネコ

←パネル(チュー)を回して消す。ニャオは1度起きると色が変わる

ゲーム3 おもしろ名探偵～怪盗ルペンは誰だ?の巻～

「くるくるポン！」に登場したキャラクターたちが繰り広げる愉快な物語。おもしろ町では怪盗ルペンによってお宝が盗まれるという事件が相次いでいた。プレイヤーは私立探偵の助手となってルペンの犯行を防ぐのだ。

←町の人たちに聞き込み。些細な証拠も見逃すな

GBA 3月14日発売予定

ドキドキクッキングシリーズ②グルメキッチン～ステキなお弁当～

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	シミュレーション		

おいしいお弁当をつくってお店屋さんに並べよう

100種類以上の豊富なメニューを組み合わせて、本物そっくりのお弁当を作ることができる。メニューだけでなくお弁当箱も、アルミやプラスチックといった定番のものからバスケットや重箱まで、バラエティに富んでいる。お弁当を作ったあとは、栄養やレイアウトの評価を見ることもできるぞ。

↑主食の選択。ご飯にするかパンにするかで全く違ったものになるぞ

↑評価で満点をとったお弁当には、自由に名前を付けることができる

←幕の内弁当に挑戦。おかずは和風のものが中心だ

↑おいしくて栄養のあるものを作ろう

40人以上が登場するにぎやかストーリー

主人公のこむぎちゃんは、お弁当に使用する材料をグルメストリートで購入する。ストリートではさまざまなお店でお買い物をするほか、街の住人との会話でイベントが発生することもある。登場キャラクターは今回新たに10名以上が加わり、ギャグあり恋愛あり時には涙するストーリーが楽しめるようになっているぞ。

↑シリーズの主人公こむぎちゃん。今回はどんなお話が待っているのかな

←街の中央にあるグルメストリート。いろんな食材が売っているのだ

→ゲーム中にはミニゲームが挿入されることも。写真はニャムを育成するミニゲーム「ニャムッコ」だ

©カルチャーブレーン©2003 MTO Inc.

GC『メトロイドプライム』攻略本 急ピッチで作業中!

先号で『メトロイドプライム』攻略本のコンセプトが決まらずに難航中だということはお知らせしたが、ついにマップの方向性やページ構成も決まり、作業が軌道に乗り出した。あとはスケジュールに合わせてまい進するのみ! GBA『メトロイドフュージョン』とGC-GBA接続ケーブルを使うことでプレイできる、FC版『メトロイド』も、当時のベテランプレイヤーが攻略中だ!

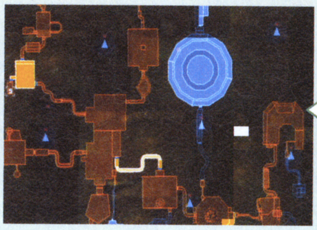
4月上旬発売予定
B5版 価格未定

編集部は『プライム』だらけ

ニンドリ編集部を『プライム』攻略本チームが占領中! 編集部の人間が誰もいない間に機材を独り占めだ!

問題のマップは真上視点でついに決定

3D視点の高低差のあるマップは、各部屋のつながりをよりわかりやすくするために「真上から見た視点」のマップを作成中。高低差を説明したいときは、3Dのマップと画面写真で解説していくぞ。



これをイラスト化

Zトリガーで見られる全体マップを真上視点で固定し、このマップを忠実かつ、見やすくイラスト化していくのだ。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
NINTENDO64	
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア ずかん編	760円
GBカラー	
マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円

(価格はすべて税別です)

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ:048-485-6815(注文専用ダイヤル)
オンライン販売:http://book.mycom.co.jp

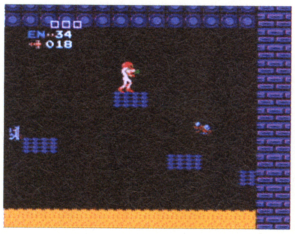
アイテム入手順にページ構成

肝心のマップ攻略ページは、ワールドを行き来するこのゲームで、ワールドごとの攻略は不可能。サムスがターロンⅣでの入手する機能ごとにページを構成し、手に入るアイテムも入手した機能で行ける範囲のものをすべて網羅し、マップと共に解説する。またクリーチャーの特徴や弱点もわかるリストや、ログブックを100%にできるリストも用意!

←ターロンⅣを探索しながら、パワーアップしていくサムスの機能順にページを構成している

FC版『メトロイド』も復刻攻略

おまけ的意味合いで収録されているFC版『メトロイド』だが、単なる「おまけ攻略」じゃ済まされない。当時ディスクシステムで頭とテクニックを使いクリアしたベテランライターを起用し、ポイントを抑えた攻略を収録。全体マップはもちろん、最速かつ効率のよい構成を目指している。ちなみにこのライターは、ブランクがありつつも2時間でクリア!



←アナログスティックでのプレイに困惑しながらも、いとも簡単にクリアしたベテランライター

攻略本やニンドリの最新刊が立ち読みできる「ニンドリドットコム」

攻略本やNintendoDREAMの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかってしまって大変!? ヒヤヒヤもののライブ映像だ。

アドレス http://www.nindori.com

←アドレスは以下の通り。とにかく1度遊びにきてほしいぞ!

©2002,2003 Nintendo

ゲームキューブ新作 ジャンル別カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／3月6日／5800円
3ブロック／アクション

『エグゼ』のシステムを取り入れた横スクロールアクション。「ゼロウイルス」の謎を追え！

タイトル
スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
コメント

ジャンルの色分けと見方
- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

●ハミ出しのカタログ●

オッス！ カタログと料理担当のマッスルだ!! 今号は1タイトルが初登場となったが、2タイトルが発売済みになったためカタログの数はまたも減少。もっとがんばれゲームキューブ!!

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／3月6日／5800円
3ブロック／アクション

『エグゼ』のシステムを取り入れた横スクロールアクション。「ゼロウイルス」の謎を追え！

P.N.03
カプコン／3月27日／5800円
5ブロック／アクション

ダンスのステップをとりながら、暴走メカを破壊せよ。P78からシステムを紹介しているぞ。

ソウルキャリバーⅡ
ナムコ／3月27日／6800円
4ブロック／格闘アクション

今号はオープニングムービーを中心に紹介。マスターソードを手にするリンクの勇姿もあり。

ウォーリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編
タイトー／3月未定／6800円
3ブロック／アクション

多人数対戦も楽しめる豪快な格闘アクション。懐かしのヒーロー「ラスタン」らが大活躍。

NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦！
トミー／4月11日／6800円
2ブロック／格闘アクション

コミカルな技で白熱の戦いが楽しめる1本。アニメの人気キャラを縦横無尽に動かせるのだ。

魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～
エム・ティー・オー／4月24日／6800円
ブロック数未定／アクション

ハロウィンをテーマにしたホラーアクション。2人のキャラを操作し石にされた友達を救え。

ビューティフル ジョー
カプコン／今春／価格未定
ブロック数未定／アクション

P82で久々の続報記事あり。システムの肝となる「VFXパワー」について紹介しているぞ。

ソニックアドベンチャーDX
セガ／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

DCで発売された『ソニックアドベンチャー』を移植。『DX』の名の通り、画面が超美麗に！

カービィのエアライド
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

しばらくは名前だけと思ったら、急遽画面写真公開！ 詳しくはP14からの毎月新聞で!!

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／アクション

ワリオは『メイド イン ワリオ』に出張中か？ こちらは最近まったく音沙汰がない。

フロッガー（仮称）
コナミ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NEW

NOW MAKING

コナミから新タイトル。詳細は不明だが、GBAで予定されている同名作と何か関係がある？

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？ まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

ピクミン2（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

『カービィのエアライド』と同じく、こちらも画面写真が公開された。意外と発売は早い？

GIFTPIA
任天堂／4月25日／5800円
6ブロック／RPG

『moon』『とんでもクライシス』などを世に送りだした西健一氏。この最新作は見逃せない。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
スクウェア／今春／価格未定
ブロック数未定／RPG

GBAと連動するだけでなく、GBAをコントローラとしても使用可能。4人同時プレイもできる。

RUNEⅡ
フロム・ソフトウェア／今春／6800円
ブロック数未定／RPG

カードでクリーチャーを召喚し戦うアクションRPG。そろそろ春だが、発売日はいかに？

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』はミリオンに迫る大ヒット！ GC版最新作への期待も高まるばかり。

新RPG（仮称）
ナムコ／12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

バットマン ダークトゥモロー
ケムコ／3月21日／6800円
3ブロック／アドベンチャー

P86に続報あり。さまざまアクションとバットギアを駆使し、ゴッサムシティの平和を守れ！

キラー7
カプコン／来冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

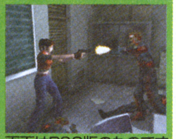
悪と悪との戦いを描くアドベンチャーゲーム。主人公が多重人格という異色の設定だ。

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.DEVELOPMENT BY ARIKA CO.,LTD./©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED./©NAMCO LTD.／The Legend of Zelda ©1986-2003 Nintendo／The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions,Inc. The Character©2003 by NAMCO Limited.All rights reserved.Illustration©2003 by Todd Mcfarlane Productions,Inc.All rights reserved./©BARBARIAN(TM)©2002 TITUS Japan K.K. Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Developed by Saffire. Published by TAITO. WarriorBlade(TM)©TAITO CORP.2002 All rights reserved./©岸本斉史 スコット/集英社・テレビ東京・ぴえろ ©2002 TOMY/©2003 MTO Inc.©Wanadoo Edition 2002.All rights reserved./©SONICTEAM/SEGA,2000,2003/©2003 Nintendo/©2001

●ハミ出しのカタログ●

新タイトルは少ないが、写真初出しタイトルはいろいろあり。その中からエム・ティー・オーの『魔法のパンプキン』と『GT CUBE』は、耳よりのカタログでちょっと詳しく紹介するぞ。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版
カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー


画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ルパン三世 海に消えた秘宝
アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー

昨年末から、すっかり音沙汰がなくなってしまった。GCオリジナルルパンが楽しみなのだが。

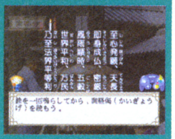
バイオハザード4
カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

キーワードは「もがき」「侵食」「汚染」。主人公レオンの体験する始祖ウイルスの秘密とは？

シャーマンキング ソウルファイト
バンダイ／3月28日／6800円
7ブロック／シミュレーション

シャーマンを育成しシャーマンバトルを戦い抜け。バトルは3すくみシステムが基本となる。

お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～
ピンチェンジ／4月24日／8800円
ブロック数未定／シミュレーション



発売日が正式に決定。印籠型万歩計やボタンコントローラとの同梱版も発売されるぞ。

ちびロボ！
バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

お遍路さん～発心の道場(土佐国)編～
ピンチェンジ／今秋／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

『お遍路さん』に早くも第2弾がラインナップ。次は南国土佐へと、お遍路の旅は続く…。

牧場物語 ワンダフルライフ
ビクターインタラクティブソフトウエア／2003年未定
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション

GBA版の発売日は4月18日で決定したが、GC版はちょっと遅くなりそう。期待して待て。

零ファイター撃墜戦記
グローバル・A・エンタテインメント／3月6日
6800円／4ブロック／シューティング

第二次世界大戦を題材にしたフライトシューティング。全33種類の名機が使えるのだ。

スター・ウォーズ クローン戦争
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月20日／6800円
3ブロック／シューティング

戦車や戦闘機でのシューティングに加え、ライトセーバーでの白兵戦もあり。P152で紹介。

機動戦士ガンダム（仮称）
バンダイ／今春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

デッド フェニックス
カプコン／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

太古の鳥人たちが戦う3DSTG。仲間も操れるもようで、シミュレーション要素もありそうだ。

ドラゴンドライブ ディマスターズショット
バンダイ／今夏／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

月刊少年ジャンプの人気コミックをゲーム化。竜を駆って戦う3Dシューティングゲームだ。

スターフォックス（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング

画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。最近動きがないなぁ。

GT CUBE（仮称）
エム・ティー・オー／4月下旬／6800円
ブロック数未定／レース

発売日が4月下旬と、かなり具体的に。トゥーンレンダリングのグラフィックが特徴的だ。

F-ZERO GC（仮称）
任天堂／5月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

P8からの特報では、GC版のみならずアーケード版の情報も！ あの大型筐体は要チェックだ。

リッジレーサー 最新作
ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

同時期に発表された『ソウルキャリバー』は発売目前だが、こちらは目立った動きなし。

マリオカートGC（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

SFC、N64、GBAに続き、いよいよGCでも発売されることが決定！ 早く画面写真が見たい！

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球
コナミ／3月20日／6800円
58ブロック／スポーツ

2003年開幕想定データを使用。『パワプロ』のデータも使えるとのことだ。P154で紹介。

マリオゴルフGC（仮称）
任天堂／今夏／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

去年の夏が『サンシャイン』なら、今年の夏は『ゴルフ』！ マリオのマルチな活躍に期待。

1080° シルバーストーム
任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

来年の冬へと大幅に延期。次のスキーシーズンに遊べるのを夢見て、気長に待ちますか。

マリオテニスGC（仮称）
任天堂／来冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

『ゴルフ』と同じく、こちらもGBA版の発売が決定した。ただし、発売日はかなり先に。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）
セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

ヒカルの碁3
コナミ／3月20日／6800円
ブロック数未定／テーブル

NOW MAKING

コミック、アニメと絶好調の『ヒカル碁』がGCに。囲碁初心者から上級者まで遊べる本格派だ。

Nintendo/©The Game Designers Studio.Inc. ©SQUARE CO.,LTD.All rights Reserved./©2002 FromSoftware,Inc.All rights reserved./software©2002 KEMCO.All other elements©2002 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMICS.BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS.TM&©2002.All rights reserved./©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED./©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©2002 Asmik Ace Entertainment Inc./©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project. ©BANDAI 2003/©PIN CHANGE Co.,Ltd.All Rights Reserved/©2002 MARUCOME/Victor Interactive Software Inc./©2003 Global A Entertainment,Inc./©2002 LucasArts Entertainment Company LLC.©2002 Lucasfilm Ltd. & TM or R as indicated.All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy,

さらに任天堂の注目タイトルの『ピクミン2』と『カービィのエアライド』の写真も初公開！　こちらは毎月新聞の方で詳しく紹介しているので、チェックしてくれ!!

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／4月10日／6800円
8ブロック／テーブル

RPG風味のボードゲーム。金庫破りや殺し屋など、友情を壊す過激イベントがてんこ盛り！

SPECIAL人生ゲーム

タカラ／今春／6800円
10ブロック／テーブル

ボードゲームの定番がGC初登場。GBAとリンクすることで、ゲームのダウンロードも可能だ。

どうぶつの森2（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／その他

画面は『どうぶつの森』のものです

待望の続編がいよいよ正式発表！　詳細はまったく未定なので、今後の続報に期待しよう。

耳よりのカタログ

画面初出しPick Up①『魔法のパンプキン』

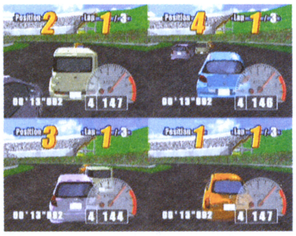
エム・ティー・オーのGCタイトル2本の画面写真が初公開された。まずは『魔法のパンプキン～アンとグレッグの大冒険～』。魔法使いに仮装した「アン」と小悪魔に仮装した「グレッグ」を操作し、全24ステージをクリアしていくアクションゲームだ。アンは氷、グレッグは炎に強いので、状況に応じて2人を使い分けるのがポイント。

↑アンは帽子をブーメランにして攻撃できる。氷の魔法も使えるが、炎には弱いのだ

↑グレッグは大きなフォークが攻撃手段。アンとは反対に炎の魔法が使え、氷が弱点

画面初出しPick Up②『GT CUBE』

お次はエム・ティー・オーの十八番「GT」シリーズ最新作『GT CUBE』。意外にもGCでは初のリアルタイプカーレースだ。実名10メーカー70車種が、トゥーン・レンタリングで再現されている。またアドバンス版で好評だった「ドリコンボ」モードも収録される。


↑分割画面で、4人同時対戦が可能。コントローラを持ち寄って対戦だ！

↑スピードや着順は関係なく、何回連続でドリフトできたかを競う「ドリコンボ」

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	EAスクウェア	'03年2月14日	6800円	4
	スパイダーマン	カプコン	'03年2月13日	6800円	2以上
	メトロイドプライム	任天堂	'03年2月28日	6800円	3
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	'02年12月26日	6800円	3
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
	バイオハザード2	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	'03年1月23日	4800円	1
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
	ジェネレーション オブ カオス イクシード～闇の皇女ロゼ～	アイディアファクトリー	'03年2月6日	5800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	'02年12月26日	6800円	3
	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	'03年1月9日	4800円	1
	斑鳩　IKARUGA	アタリ	'03年1月16日	5800円	4
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
	ワールドサッカー ウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	'03年1月30日	6800円	98
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
	NINTENDO パズルコレクション	任天堂	'03年2月7日	5800円	6
	スーパーパズルボブル　オールスターズ	タイトー	'03年2月27日	6800円	1
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXII～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人VI	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴょん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	'02年12月5日	6800円	3
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

the LucasArts Twentieth Anniversary logo, and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd./©Nintendo/©2003 MTO Inc./©2003 Nintendo ©AMUSEMENT VISION/SEGA,2003/©2003 NTV ©Konami Computer Entertainment Osaka.㈳日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球団公認/©2003 Nintendo/CAMELOT/©TAITO CORP.1994,2003/©2002 Asmik Entertainment Inc./TYCOON/©2003 Hasbro Inc.All rights reserved.Licensing by Hasbro Consumer Products.©Takara Co.,Ltd/Kim Sherbet Workshop 2003 ©2003 Infogrames Interactive,Inc.All Rights Reserved.Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainments S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM
vol.86 2003 4/6

次号は vol.87 3月20日(木)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

チラシの世界 #014
1992年 メトロイドII (GB)

NEXT MENU 次号予告

ソウルキャリバーII リンクの秘密が明かされる!?

次号のニンドリはなんと――――! 『ソウルキャリバーII』のリンクが表紙を飾るのだ!!(しかもオリジナル)。さらに開発者インタビューでは、リンク登場の秘密に迫るぞ! もちろん『神々のトライフォース』や『メトロイド』攻略記事もバッチリ! 次号もお楽しみにね～!

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。

EDITOR'S VOICE 編集後記

■せっかくのSP購入も、カラーのブラックが気に入らない。ほかの3色と比べてどうも安っぽい気がするのは私だけだろうか? 見た目を忘れさせてくれる良質なソフト待ってます! (『DQMキャラバンハート』に期待大のトランセル)

■今回ポケモンベスト3を選んだが、1匹だけを選べといわれたら、私はシザリガーを選ぶ。なぜなら、コイツは赤い粒をタバコに仕込んで人を凶暴化させる宇宙人に似ているから。当然ちゃぶ台をはさんで話し合うはずだ (ハシモ)

■心のベストワンゲーム『カサブランカに愛を』(今もプロジェクトEGGというサイトで買えます)の物語では、2003年に世界は平和な世の中になって、タイムマシンが発表されることになっています。僕はまだそれを信じています (かややん)

■2月・3月は怒涛のリリースラッシュ! と言うわけで、気がついたら毎週1本のペースで新作ソフトを買ってることに気付く。それに、あと2週間するとGBPも出るし、GBA-SPもまだ買えてないし…物欲まみれです (岡ちゃんねる)

■ 編集部だけでなく、通勤電車や新幹線のなかで、原稿書き用に使っていたiBookがいきなり言うことをきかなくなった。大切なデータがいっぱい入っていたのに～。魔獣島で剣を落としたリンクの気分。その分、SPの稼働率は急上昇(サオヘン)

■ニンドリと並行してゲームの辞典「広技苑」を編集中。500本のウラ技を新たに記述し、数千本のソフトのデータをチェックし…。死にそうです。そんなマッスルの汗と涙の染み込んだ「広技苑」は3月19日ごろ発売! (マッスル)

■今号で担当するまで『バットマン』のことをまるで知らなかったのですが、彼は普通の人間だったのですね。攻撃方法はパンチやキック、ビルから落ちればもちろん即死。そんな等身大のヒーローに限りない親しみを覚えます(和尚)

■遅ればせながら『もじぴったん』の虜。パズルゲームは嫌いだったはずなのに、もうハマりまくり。開発者の後藤さんもスゴイ人 (くわしくはP67を見てね)。「円周率物語」の続きが気になる人は編集部まで連載希望のおたよりを! (高島)

■発売日にGBA-SPを買い逃し、その悔しさから意地を張って「もうSPなんて買わない!」と宣言したのはワタシです。こうなったらSPの限定版(色)がでるまで待ち続けるつもり。でも、やっぱり今すぐ欲しい…(宣言撤回寸前の本ちゃん)

■ここ半年で明らかに体重増えた! ヤベエ! これはアレだ、1日に4回もコンビニ行ってるからだ。「花粉症対策・梅しそ豆乳」みたいな新製品を見つけるとつい買ってしまうからだ。ついでに言うとそういうのは大抵マズいのだ (本郷)

■GBA SPを買ったらプレイしようと思っていたので『FFT-A』はやっと始めたばかり。やっぱじっくり遊べるシミュレーション系は携帯機に向いてるね。とはいうものの、『メイドインワリオ』は別格。最高に楽しくてオシャレです!(ケイ大佐)

■今年の夏はかややんさんと同人誌を出そうと画策中。どんな本になるのかは謎ですが、読んで脱力するような本を作りたいです。たぶんニンドリとは関係のない本になるんだろ～なぁ。そんな感じで春を迎える今日この頃 (中植)

■幼い頃から見てきた建物の時計が撤去されました。時を刻むものが刻まなくなったという事が、時を刻んでいる証拠でもあるんだなと。思い出が多々あるために、なんとも感慨深い今日この頃です(泣)(カズヤ)

■色は、編集部で徹夜作業中、松井選手の初ホームラン(日本時間2月28日午前4時半頃)をLIVEで見ることのできたHAPPYな編集者です。

●E-mailでの投稿は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●編集部へのおたよりのあて先は…
「ドリテクの殿堂」宛は :64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は :64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… TEL 03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

©2003 Nintendo

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力 松村浩次／松本英明／松本亮
成瀬史弥／大渕豊／中谷至
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳(アセンブル)／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
南尾和美
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.86
2003年4月6日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
目に見える物だけを信じるな!
4種類のバイザーを駆使して
謎を解き、敵を撃て!!
コンバットバイザー
戦闘および通常時に使用
X-レイバイザー
X線分析可能
スキャンバイザー
情報入手・分析可能
サーモバイザー
熱源探知可能
METROID PRIME
メトロイドプライム
ニンテンドーゲームキューブソフト『メトロイドプライム』
好評発売中 メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
■1人用 ■シューティングアドベンチャー
ゲームのバックアップ(途中経過や成績などのセーブ)を行うには別売の
ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数:3
METROID・メトロイドは任天堂の登録商標です。日本商標登録第2074190号、第4358068号
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。 ©2002, 2003 Nintendo
ゲームボーイアドバンスに新生サムス登場!
以前とは全く違う姿のサムス。
サムスの身に一体何が起こったのか?
衝撃のストーリーと究極のアクションがあなたを魅了する・・・
「メトロイドフュージョン」
メーカー希望小売価格
4,800円(税別)
GBAケーブルで2つのメトロイドをつなごう!
「メトロイドプライム」と別売の「メトロイドフュージョン」をGBAケーブル(別売)でつなぐと、ゲームキューブでメトロイドシリーズ1作目のファミコン版「メトロイド」がプレイできます。
メトロイド
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
最新情報はここでチェック!
メトロイド オフィシャルサイト http://metroid.jp/

Nintendo DREAM
VOL. 86 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年4月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第6号（通巻86号）
発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
T1127101040496
雑誌27101-4/6
©毎日コミュニケーションズ 2003/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

ニンテンドードリーム

DREAM

VOL. 86 2003

メトロイドプライム&ゼルダの伝説 攻略スタート!

MYCOM
毎日コミュニケーションズ